Svet

KOMPJUTERA

12/96

CENA 10 DINARA



COMDEX 96 Fall, Las Vegas

Deset laži Interneta

Virtual Reality boksit

Računari u obezbeđenju

Diskovi od 2,5 GB, AMD K5 100 MHz...

Scala MultiMedia MM100, Digital Orchestrator Plus 2.0...

YU ISSN 0352-5031



Computer
Dream
RAČUNARI
486 &
pentium
PROCESSOR
dodatna oprema
komponente
multimedija
CASIO
digitalni adresari
NOVO !
Prodaja CD originala:
ENCARTA 97
BRITANICA
CINEMANIA 97
GRAND PRIX 2
ŠTAMPAČI
SHOP: Nemanjina 4
OFFICE: Đorđa Jovanovića 9/III
Tel/Fax: 011/3226-303, 3226-323, 3224-121
HEWLETT PACKARD
EPSON

Uređuje TIHOMIR STANCEVIC

Flight Simulator 6

Microsoft Flight Simulator već godinama postoji, ali verzija 6 je prva koja je napisana posebno za *Windows 95*. Za one (pretpostavljamo retke) koji o njemu ništa ne znaju, treba reći da je to jedan od retkih simulatora potpuno posvećen civilnoj avijaciji – nema Fantoma i Migova ili bar nema naoružanih. U osnovnoj verziji možete koristiti više različitih aviona, počev od dobro poznate *Cesne* iz ranijih verzija, preko novog akrobatskog aviona izuzetnih performansi *Extra 300 S*, do jednokrilca ili dvokrilca *Camel* pa sve do velikog *Boinga 737*.

Program poseduje brojne opcije koja realizam ponašanja aviona u vazduhu konitosti fizike. Čak i na najlakšem nivo akcione igra i sasvim sigurno će vam tre



ksimalno se pribli žiti iskustvu upre vljanja pravim av onom bez polaganja pilotskog spitr.

Mozda najveća prednost Flight Simu nje verzije je povećana uverljivost mapi prethodne verzije e gradova koji su ve hvaćeni do najsitnijh detalja ma na de Pariz, Rim, Sidnej). Kada tome priključ čena širom sveta koji se mogu komercij Interneta vašem užitku letenja širom sve ije i od Arktika do Antarktika, neće biti k nično izbačen na tržište 7. novembra, n da se pojavljuju dodatni avion i terenrsa gleskom tržištu ovaj CD može da se kupi za 50 GBP. (ev)

Tektronix Phaser 350EF



Naslednik starog 340 modela, *Phaser 350EF (Enhanced Features)* sledeći je u nizu kolor štampača sa čvrstim mastilom u vidu štapića. Rezolucija štampe se

ce u minuti. Cena štapića sa ... o 1250 listova, s tim da proizvođa ... im mastilom dokle god poseduj ... ipt Level 2, HP-GL, a moguće je do ... ampu

an ... više mrežnih portova, a može ... shvata koji se protokol koristi na ... ampanje preko TCP/IP a, a sa njim ... oću koga se štampač podešava u ... šalje se iz *Netscape*-a). Priloženi s ... *PhaserPrint* softver za Unix. Moguć ... priključiti SCSI hard disk na koji ć ... ez potrebe za posebnim serverom ... Letter hartija ni koverte ne dolaze ... n (sp)

...oblik kućnog PC-a

... kakav je *Compaq Presario 3000* ... nse i udobnost desktop kompjute ... je notebook. Šta, zapravo donosi

... dubine manje od 5 cm. Osvetlja ... od notebook-a, ostane nadmašuje ... inina ekrana je ravna onoj kod mo- ... im cevi. Iza ekrana nalazi se mreži- ... zvučnika snage od 5 W koji daju iznenađujuće pristojan zvuk. ... (Sound Blaster kompatibilan) je integrisan na matičnu ploču. Osta ... karakteristike se uglavnom poklapaju sa Compaq-ovim modelima iz Presa ... sa dodatkom CD ROM šestobrzinca za 4 CD a i ugrađenim mo ... demom 33,6 kbps koji ima duplex i spikerfon. Sistem je baziran na Penti ... procesoru na 166 MHz, sadrži 24 MB EDO memorije proširive do 128 MB ... grafički procesor i hard ... od 2 GB. U kućištu vam ostaju ... 2 PCI i 2 ISA slota slobodne. Presario 3000 takođe ima i USB (Universal Serial Bus) priključak. Na postolju na koje je montirana čitava ova ... nalazi se nekoliko tastera kojima možete kontrolisati telefonske funkcije modema, CD plejer ... sleep mod (... sistema) kao i ... Smart Q sof ... kojim se podešava korisnički interfejs.



... miš možete ... u predviđeno ležište ... prikačiti za kućište i u tom sta ... sistem se može lako prenositi ... zainteresovani za ovakvu opremu, to ... dođuše u Americi 3500 USD. (ev)

Compro Digital Color Internet Camera

Ova minijaturna kamera se postavlja na vrh monitora i služi pr venstveno za "videokonferensing", iako se njome mogu snimati i video sekvence i statične slike. Lako se instalira, ali je potrebno vremena za podešavanje, naročito u uslovima slabe osvetljenosti. Ne poseduje mikrofon niti sopstvenu memoriju, već sve direktno šalje na paralelni port računara. Za snimanje pokreta standardna rezolucija je 160 x 120, a najveća zamerka je što su boje lošeg kvaliteta. Najveća rezolucija za statične slike je 640 x 480, kada je ova kamera kao digital ni fotoaparat. Sa kamerom se dobijaju i AVI i TWAIN (za emulaciju skenera) drajver. Cena od 245 USD nije previsoka, a detalji se kao i uvek mogu naći na Internetu: www.ascompro.com (sp)



Svet KOMPJUTERA

Broj 147 decembar 1996
Cena 10 dinara

Glavni i odgovorni urednik
Zoran Mošorinski

Generalni direktor POLITIKE A.D.
Hadži Dragan Antić
Izdaje: Štampa POLITIKA A.D.
11000 Beograd, Makedonska 29

Uređuje redakcijski kolegijum:
Tihomir Stančević
Nenad Vasović
Emin Smajić

Redakcija
Gradimir Joksimović
Goran Krsmanović
Slobodan Macedonić
Vojislav Mihailović
Slobodan Popović
Nikola Stojanović

Likovno-grafička oprema
Tina Maganović
Branislava Rakić

Marketing, sekretar redakcije
Nataša Uskoković

Ilustracije
Predrag Milićević

Dopisnici
Branislav Anđelić (SAD)
Miodrag Besarabić (Švajcarska)
Aleksandar Petrović (Kanada)

Saradnici
Branislav Babović, Aleksandar Veljković, Đorđe Vujović, Ilir Gjoni, Dušan Dingarac, Branko Jeković, Relja Jović, Dragan Kosovac, Boža Krstajić, Miloš Krstajić, Dalibor Lanik, Marko Milivojević, Josip Modli, Ivan Obrovački, Nenad Orlić, Vladimir Orović, Vladimir Pisodorov, Momir Ilkić, Samir Ribić, Duško Savić, Aleksander Swanwick, Dejan Stepanović, Dušan Stojičević, Viktor Todorović, Branislav Tomić, Nikola Ćosić, Damir Čolak

Tehnička saradnja
Srđan Bulović, Dejan Filipović

Telefon redakcije
011/ 322 0552 (direktan)
322 4191 lokal 369
fax. 322 0552
e-mail editors@sk.co.yu
http //www.beograd.com/sk
BBS 322 9148 (14.4 Kbps V42bis) (SysOp: Vojislav Mihailović)

Pretplata za našu zemlju tromesečna 27,00 din., šestomesečna 54,00 din. Uplata se vrši na žiro-račun broj **40801-603-2-47280** uz obaveznu naznaku "Politika A.D. pretplata na list Svet kompjutera". Kopiju uplatnice poslati na adresu.

Pretplata za inostranstvo
polugodišnja vazom 80 DEM
i protivvrednost ostalih valuta
polugodišnja avionom

I grupa	Evropa	36 DEM
II grupa	Bliski istok	37 DEM
III grupa	Afrika, Azija	39 DEM
IV grupa	Amerika, Kanada	41 DEM
V grupa	Daleki istok	43 DEM
VI grupa	Južna Amerika	45 DEM
VII grupa	Australija	46 DEM

i protivvrednost ostalih valuta. Uplata se vrši preko Deutsche Bank AG Frankfurt/M na račun Komercijalne banke AD, Beograd broj 9359662 u protivvrednosti valute USD i DEM u korist Politike A.D. Beograd, devizni račun broj 70400-699295/36 koje se vodi kod Komercijalne banke AD Beograd. Kod uplate obavezno navesti: Svrha plaćanja – Pretplata na list "Svet kompjutera". Kopiju uplate **obavezno** poslati na telefaks pretplatne službe **+381 11 322 8776** ili na adresu Politika A.D. pretplata 29. novembra 2a/I, 11000 Beograd

Rukopise, crteže i fotografije ne vraćamo

Visual FoxPro 5.0 i Visual Basic 5.0

Microsoft je pustio u prodaju *Visual Basic 5.0 Control Creation Edition* prvenstveno namenjen brzom razvoju *ActiveX* „kontrola" malih programa koji se mogu koristi u drugim aplikacijama sa naglaskom na Internet klijente. Očekuje se da će sve buduće Microsoftove aplikacije na čelu sa *Officeom 97* i *Internet Explorerom* podržavati *ActiveX* standard i da će njegovo omasovljenje voditi do koncepta nazvanog *Active Platform* – Microsoftove vizije radnog okruženja budućnosti potpuno integrisanog u globalnu računarsku mrežu.

Predstavljen je *Visual FoxPro 5.0* čija je osnovna novina mogućnost korišćenja *ActiveX* tehnologije kojom se objekti iz lokalne mreže i sa Interneta mogu koristi u bazama podataka, što će verovatno olakšati korišćenje podataka sa udaljenih servera. Mnoštvo podataka o ovome nalazi se na **www.microsoft.com/vfoxpro** odnosno **www.microsoft.com/vbasic** (sp)

Olympus SYS.230

De fakto standard na tržištu SOHO kompjutera Iomega Zip drajv će doživeti još jedan udarac konkurencije – ovoga puta od strane „Olympus Image Systems Inc." Drajv koji u imenu nosi oznaku svog kapaciteta je barem dvostruko brži u čitanju, 15% brži pri upisu i pet puta brži pri brisanju podataka. *Olympus SYS.230* magneto-optički disk nudi kapacitet od 230 MB, ali čita i bilo koji 3.5 inčni magnetno-optički disk (MO – magneto optical) kapaciteta 128 ili 230 MB. Zahteva SCSI interfejs, ali može poručiti i nešto sporiji model sa



priključkom za paralelni port. Ce se ure đaje sa SCSI kablom u prelepom crnom kućištu je 360 USD, dok se interni SCSI model može nabaviti po ceni od samo 300 USD. Za bliže informacije pogledajte sajt **http://www.olympusamerica.com** (ns)

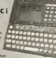
CD izdanje Timesa za 1996

Verovatno ćete se pitati kako je moguće izdati godišnju kompilaciju jednih dnevnih novina na CD-u kada godina još nije završena? Tajna je u činjenici da je Times, a posebno njegovo nedeljno izdanje, novina sa poprilično m brojem strana tako da je na objavljenom disku bilo prostora tek za prvi kvartal ove godine. Planirana su još tri, za koje je ostavljeno mesto u inteligentno projektovanoj kutiji, a kao registrovani korisnik možete ih očekivati istog trenutka kada se objave.

Pretraga sadržaja je prilično jednostavna: treba samo da odredite šta tražite i gde (među naslovima, slikama, u tekstu ili možda pismima čitalaca...). Kategorije pretrage ne mogu se kombinovati, tako da nije baš lako sa njim zadavanjem predmeta pretrage svesti tematiku na dovoljno usko područje. Kvalitet materijala je u direktnoj korelaciji sa kvalitetom samog lista, što već spada u domen ličnog ukusa. Ali pomenuti sistem pretrage koji ne omogućava precizno filtriranje ima još dosta prostora za poboljšavanje kako bi se ovo izdanje moglo koristiti kao efikasan enciklopedijski materijal. (av)



Informacije za rubriku „Hard/Soft scena" dobili smo od proizvođača i njihovih zastupnika ili su prenesene iz strane štampe. Objavljeni podaci najčešće nisu plod našeg iskustva. Ukoliko nisu navedeni adresa i telefon za dodatne informacije znači da njima ne raspolažemo. Spremni smo da objavimo informacije i o vašem proizvodu. Pošaljite nam kompletne podatke (tehničke informacije, cena i uslovi prodaje) i adresu, faks i telefon na kojem se može dobiti više informacija. Naša adresa: **Svet kompjutera, Hard/Soft scena, Makedonska 31, Beograd.**

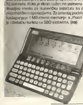


Psion Series 3C i Psion Siena

Novi „Psionov" model ličnog digitalnog asistenta" (Personal Digital Assistanta) ujedno je i poslednja verzija džepnog kompjutera pre lansiranja Series 4 modela. U međuvremenu naslednik modela 3a mobilnim korisnicima nudi podršku za infracrvenu komunikaciju standardni serijski port i par softverskih drangulija. Komunikacija preko infracrvenog porta prvenstveno je namenjena međusobnom zbližavanju korisnika Psiona 3c dok serijski port igra ulogu u povezivanju sa ostalkom sveta brzinom od 57600 b/s. U „Psionu" najavljuju sopstveni IR PC link, koji bi Psion 3c bežičnim putem povezao sa PC računarom opremljenim sa IrDA portom. Serijski port je na samom Psionu realizovan preko minijaturnog 13-pinskog konektora smeštenog sa leve strane tastature. Podržan je Z-modem protokol za transfer podataka, a od ostalih potrepština tu su i PsiWin za razmenu podataka sa PC-jem pod Windowsom. PsiMail Internet koji pored internet e-maila pruža i usluge grafičkog Web pretraživača. Za snimanje glasovnih poruka tu je poboljšana verzija SoundMaster programa sa zvučnim efektima i editorom. U standardnih 2 MB ROM-a smešten je i vizuelni razvojni sistem za aplikacije sličan VisualBasicu. Od hardverskih dodataka za Psion izdvajamo 3-Fax 14.4 Kb/s faks modem kao i adapter pomoću kojeg se na Psionu mogu koristiti PC-Card modemi koji pored ostale mogućnosti ima mesta za četiri standardne AA baterije od po 1.5 volta. (ns)

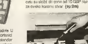
Za polovinu cene „Psionovog" Series 3c modela se može nabaviti „laksi" model pod imenom Siena. Najuočljivija razlika između ova dva modela je u veličini ekrana koji je kod Siene za polovinu uži (240x160 piksela). Nedostaju SSD slotovi za proširivanje, slotovi za digitalno snimanje zvuka.

Stare aplikacije smeštene u 1 MB ROM-a ostale su nepromenjene: tabelarni kalkulator, baza podataka, procesor teksta, čak i OPL programski jezik. Zadržani su serijski (brzine 19200 b/s) i IrDA port, a smanjen je kapacitet kućišta za baterije na dve baterije sposobne da izdrže do 60 sati rada. Kako je ekran sužen na polovinu ostalo je dovoljno mesta za numeričku tastaturu sa osnovnim matematičkim operacijama. Za smeštaj podataka na raspolaganju je 1 MB interne memorije a „Psion" najavljuje i dodatnu karticu sa SSD slotovima. (ns)



Usisivač za tastaturu

Od nedavno se u inostranstvu može kupiti usisivač za sve tipove tastatura. Uz mašinu dolazi četkica uz čiju pomoć možete očistiti sve površine. Sem za tastature usisivač možete koristiti za čišćenje ostalih delova kompjutera i električnih aparata. Svakako cenu se složiti da cena od 10 GBP nije visoka za ovako korisnu stvar. (9p/žm)



Microsoft i Intel predstavili bazičnu NetPC platformu

Dva giganta računarske industrije odlučila su da postave osnovne zahteve koje jedan NetPC mora da ispuni i po očekivanjima, svoj predlog standarda bazirali su na kombinaciji Intelove familije procesora i MS Windowsa. Standardan NetPC se ne razlikuje mnogo od današnjeg PC-ja: mora imati Pentium na najmanje 100 MHz, 16 MB RAM-a, podršku za interni hard disk radi keširanja podataka sa mreže, VGA grafiku, mrežni adapter, Plug and Play detekciju hardvera i zvučnu karticu. Ideja je da firme po potrebi prave servere a da NetPC bude radna stanica koja neće zahtevati čestu nadogradnju. „Microsoftov" strateški cilj izražen je sloganom „Zero Administration Windows", što znači da jedan NetPC neće zahtevati administraciju – on će samo biti inteligentni terminal koji će sve podatke o korisniku kupiti sa servera. Ako vas zanima više, tu je Internet: **www.microsoft.com/corpinfo i www.intel.com/pressroom** (sp)

Navio - nova zvezda na Internet nebu

Najpoznatiji proizvođač Internet pretraživača „Netscape" osnovao je novu kompaniju „Navio". Filijala velikog vlasnika bavice se prilagođavanjem i razvojem pretraživačkog softvera (baziranog na Navigatoru) primenjenog na mrežne kompjutere, televizore i paldžere. Budućnost nam obećava nezamislivi tehnološki progres, tako da će se uskoro preko informacionog autoputa davati instrukcije uređajima u kući pa dolasku sa posla ukucavajući (ili govoreći) podatke na priručnim Internet uređajima. (bb)



U OVOM BROJU

Eyewitness VR Cat

Iz novog multimedijalnog naslova kuće „DK Multimedia" koje se enciklopedija o mačkama. Primerci poput onih iz prirodnjačkog muzeja ne samo da realno predstavljaju mnogobrojne vrste mačaka, već korisnike upoznaju sa anatomijom, životom i navikama mačaka. Pokriveno je sve od zvukova (mnjau!) do sparivanja i odgajanja. (ns)



DVD tek posle Božićnih praznika

Kompjuterski uređaji za čitanje novog DVD zapisa čija je prvenstvena namena skladištenje multimedijalnih podataka postaju „vruća stvar" na zapadu. „Panasonic" je otkrio javnost da će svoj DVD ROM sa potrebnom MPEG-2 video karticom za PC lansirati već u januaru po ceni od oko 1000 USD. Kućni DVD plejeri koji bi trebalo zamene zastarele VHS video plejere, „Panasonic" najavljuje za prvi kvartal 1997. godine po izuzetnim cenama od 500 do 700 USD. Nešto veće cene (oko 750 USD) najavljuje i „Samsung" za svoje DVD plejere predviđene za prvi kvartal 1997. godine. „Toshiba" nastupa sa još smelijim cenovnikom svojim OEM kupcima. Toshiba planira da isporuči DVD-ROM drajvove po ceni od 350 USD po komadu. Jedan od OEM partnera, Diamond Multimedia" planira da „Toshibin" drajv prodaje sa svojom MPEG karticom sa *Dolby Digital Surround AC-3* zvukom po ceni od 1000 USD. „Toshiba" predviđa da će ukupno opterećenje na cene dosadašnjih multimedijalnih konfiguracija, iznositi od 400 do 600 USD po mašini. Utisak je da se čeka masovnija podrška video izdavača pa ostali proizvođači ne žure. Tako će „Sony", „Creative Labs", „Pioneer" i „Philips" nastupiti tek posle prvog talasa „Panasonica" i „Toshibe". U „Microsoftu" intenzivno rade na usaglašavanju DVD ROM drajvera za Windows 95 te najavljuju da će i taj deo posla biti završen u trećem kvartalu sledeće godine. Prve konfiguracije sa DVD-ROM-om kao standardnom opremom ne treba očekivati pre februara 1997. (ns)

Microsoft Intellimouse

Sada i Microsoftov miš postoji u varijanti nalik na „Geniusa" koga smo testirali pre nekoliko brojeva, sa točkicem koji igra ulogu scrollbara. Oblik miša je identičan klasičnom modelu *Microsoft Mouse 2* s tim što je točkić uglavljen između levog i desnog tastera. Sem što ga možete kotrljati napred nazad možete ga koristiti i kao treći taster miša.

Osnovna uloga ovog točkića je da eliminiše potrebu za stalnim „trčanjem" miša po stolu od linkova do skrolbara i nazad (pre svega imajući Internet na umu), smanjujući tenzije i naprezanje ruke i značajno podižući komfor rada uopšte. Oni koji provode više sati dnevno surfujući, sigurno znaju koliko ovaj komfor znači. (ev)

VIScorp menja logo

Novi vlasnik Amige „VIScorp" odlučio je da svoj dosadašnji logotip iskombinuje sa Amiginim i tako napravi novi zaštitni znak korporacije. Zbog toga je objavio konkurs sa koga će da izdvoji najbolji rad čiji će vlasnika nagraditi. Da mašta dizajnera ne bi previše odlutala, postavljeni su određeni uslovi: 1. Logo mora da bude vidljiv u PAL i NTSC modovima. 2. Logo mora da bude u potpunosti spreman za štampanje. 3. U slovu „V" (od „VIScorp") mora da bude sadržan dosadašnji Amigin znak (double-checkmark). 4. U slovu „o" moraju biti sadržane Amigine duginе boje. 5. Logo mora biti dizajniran na Amigi. Radovi treba slati na adresu VIScorp 111 N. Canal St. Suite 933 Chicago, IL 60606 USA. (sp/žm)

Dynamic HTML

Konzorcijumu W3 „Microsoft" je predložio *Dynamic HTML*, proširenje popularnog jezika za pravljenje WWW stranica koje omogućava da prezentacije ubuduće ne budu statične, već da se, po želji autora ili gledaoca, njihov sadržaj može menjati. Primera radi, autor prezentacije može staviti određene podatke na server a korisnik sam izabrati hoće li da ih gleda tabelarno ili pomoću grafikona. Objekti na prezentaciji mogu biti postavljeni i jedni preko drugih, a korisnik može sam birati njihov raspored. Sve ovo će biti obezbeđeno na Windows, Mac i Unix platformama, a prve demonstracije se očekuju sa pojavom *Internet Explorera 4.0* koji je, kako kažu u Microsoftu, samo korak do *Active Desktopa*, potpune integracije Interneta u operativni sistem. Vizionarski, zar ne? (sp)

Zaštita od Celularnih (Mobilnih) telefona

Firma „Wave Guard" je lansirala na tržište specijalnu karticu *Wavecard* koja će zaštititi korisnike mobilnih telefona. Vesti da telefoni proizvode štetne mikrotalase kada se drže blizu glave, skoro su stručnjaci pomenute firme i sa karticom koja se jednostavno postavlja preko telefona otklanjaju čak 90% štetnih talasa. Cena na britanskom tržištu je oko 30 funti. (bb)

Seagate TapeStor



Proizvođač koji je mnogo poznatiji po hard diskovima lansirao je šarmer jedinicu pod nazivom *TapeStor* koja koristi standardne *Travan* i *QIC* tipove traka. Uređaj dolazi u dopadljivom vertikalnom kućištu sa sopstvenim napajanjem. Zavisno od modela, na traku može da smesti 800 MB ili 3,2 GB vaših dragocenih podataka. Priključuje se na paralelni port ili slovetno kao flopi disk i isporučuje se sa sopstvenim softverom za Windows 95. (ts)

Microsoft Intelimouse



Sada i „Microsoftov" miš postoji u varijanti nalik na „Geniusa" koga smo testirali pre nekoliko brojeva, sa točkicem koji igra ulogu scrollbara. Oblik miša je identičan klasičnom modelu *Microsoft Mouse 2* s tim što je točkić uglavljen između levog i desnog tastera. Sem što ga možete kotrljati napred-nazad možete ga koristiti i kao treći taster miša.

Osnovna uloga ovog točkića je da eliminiše potrebu za stalnim „trčanjem" miša po stolu od linkova do skrolbara i nazad (pre svega imajući Internet na umu), smanjujući tenzije i naprezanje ruke i značajno podižući komfor rada uopšte. Oni koji provode više sati dnevno surfujući, sigurno znaju koliko ovakav zum znači. (ev)

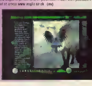
Survival: Mysteries of Nature

Na prv pogled ovaj multimedijalni CD donosi mnogo ne samo uvid u prirodni svet već i kompilaciju sadržaja prezentiranih kroz poznatu TV seriju *Survival*. Ali krajnji rezultat predstavlja samo prost prenos nekoliko epizoda ove serije na CD.

Su turn dokumentarca, Let „Čula i Lovac lovina" Svaki dokumentarac predstavlja istraživanje najvećih i najbolje prezentiranih čuda prirodnog sveta, praćenih sjajnom naracijom. Sa lakoćom možete skakati sa jednog na drugi kao i na detalje ne koje nailazite. Ali ovo bi skoro jednako dobro funkcionisalo i na video traci, zar ne?

Prednost CD ROM-a trebalo bi da bude mogućnost da za svaki događaj i da pojedina pitanja koja vam posebno privlače pažnju dublje istražite. Za ovaj disk se to baš i ne bi moglo reći: posle dublje nske informacije o bilo kom detalju koji je pomenut u filmovima nije dovoljna čak ni da zadovolji dečiju radoznalost.

Ako ovaj disk koristite u edukativne svrhe, svakom učeniku se pruža mogućnost da zabeleži mesto na kome je stao u pregledu materijala da na sledećem času odatle nastavi. Kao dopuna prezentiranih podataka može vam poslužiti Internet strana www.anglia.co.uk. (mv)



Compaq Boom Box Notebook



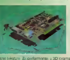
Compaq je izbacio novi model multimedijalnog notebooka sa oznakom *Presario 1000*. Sa opcijom active-matrix ili dual scan ekrana od 11.3 inča kao i 128-bitnom grafikom nudi impresivne mogućnosti kako za posao tako i za zabavu. Opremljen je šestobrzinskim CD ROM-om i zvučnicima kao i modemom od 33.6 kbps. Može se dobiti sa hard diskom kapaciteta u rasponu od 810 MB do 1.44 GB a ugrađeni 16 MB EDO RAM-a proširivo je do 48 MB. Poseduje 2 *PC Card* slota, kao i izbor 2 različita tipa baterije. *Presario 1000* teži oko 3.5 kg, a vaš džep „olakšava" za 2500 do 4000 USD u zavisnosti od odabrane konfiguracije. (av)

Matrox Mystique

Matrox *Mystique* je prva iz generacije novih grafičkih kartica rađenih po Microsoftovoj" *Direct 3D* akceleratorskoj specifikaciji. Ovaj standard podiže generalno performanse u Windowsu, a naročito je vidan napredak u 3D igrama.

Windows performanse *Mystiquea* su izvrsne, čak duplo jače od starijih *Matroxovih* modela. Na manjim video klipovima (160x120) broj spuštenih frejmova se smanjio dvadesetostruko(!) a iskorišćenje procesora je povećano za 20 posto. Kada su zahtevniji video klipovi u pitanju (tj. oni u višoj rezoluciji) dilema se uopšte i ne postavlja.

U „Matroxu" veruju da je brzina ključna kada je reč o igrama, tako da je u razvoju ove kartice na nju stavljen akcenat. „PC Labs" je razvio test za ispitivanje mogućnosti 3D kartica po *Direct 3D* specifikaciji koji koristi tri različita matematička modela. Prvi koristi oko 6000 trouglova i koristi isključivo *Gouraud* metod senčenja. Drugi ima duplo manje trouglova, i koristi kombinaciju *Gouraud* metoda i mapiranja teksture, dok treći na nekih 60 trouglova koristi samo mapiranje teksture. Za performanse u 3D igrama koje će se narednih meseci pojaviti drugi i treći test su najrelevantniji. U poređenju sa modelom *Matrox Ultima* (koji ima samo softversku 3D emulaciju) *Mystique* na drugom testu postiže 4.5 puta bolje vreme, a na trećem čak 8 puta!



Količina instalirane video memorije je kritična za performanse softvera koji radi mapiranje teksture: ako se teksture koje se koriste u sceni mogu smestiti u video memoriju grafičke kartice, performanse će biti značajno bolje nego ako se one pozivaju iz sistemske memorije. Iako se *Matrox Mystique* isporučuje sa 2 MB, za iskorišćenje potencijala kartice je preporučljivo u startu dodati još 2 MB. Zadovoljstvo posedovanja *Matrox Mystique* kartice u Engleskoj košta 135 GBP. (av)

Traveling Software WebEx 1.0

Preuzimanje velike količine raznovrsnih podataka sa WWW servera putem modemske veze (koja u najboljem slučaju ne prelazi brzinu od 33.6 Kb/s) može biti mukotrpan posao za čoveka. Program za automatizaciju ovog posla pod imenom *WebEx* se neprimetno integriše u surfbar *Netscape Navigator* (1.2 i noviji) i *MS Internet Explorer* (2.0 i noviji). Download podataka se može obavljati interaktivno, u toku pretraživanja Mreže ali i automatski u zakazano vreme pomoću *WebEx Agenta*. Može se podesiti da preuzima celokupno dostupan sadržaj lokacije ili sve stranice i linkove do određene dubine na lokaciji, uključujući i login procedure sa unosom lozinke. Može se ograničiti količina podataka koja se preuzima sa unapred određenih lokacija u okviru dozvoljenog broja lokacija. Za uštedu prostora za skladištenje i vremena potrebnog za prenos podataka, WebEx se može podesiti da preuzima samo novi sadržaj na onim lokacijama koje su se promenile u određenom vremenskom intervalu, odnosno da skida samo aktuelne podatke a da zaobiđe sve ostalo. Za više informacija pogledajte www.travsoft.com. (ns)



Siamese System

Sprava pod nazivom *Siamese System* novi je sistem unutar čijeg kućišta možete spojiti dve od ponuđene platforme: Amiga, PC, Macintosh. Mogućnosti sistema su sledeće: jedan monitor sa automatskim prebacivanjem između Amiga i PC okruženja, korišćenje jedne tastature i miša na obe platforme, međusobno korišćenje svih ostalih perifernih uređaja (štampača, mrežnih i zvučnih kartica, skenera...). (ap/žm)

Sa Amigom ništa novo

„Amiga Technologies" još nije dobilo novog vlasnika

Jedina vest koju možemo da prenesemo je izjava Petra Tišišenka (Petro Tyschtschenko) predsednika ove nesrećne kompanije koju smo pročitali na sajtu www.amiga.de

Kada je „Commodore International" bankrotirao u maju 1994. moj cilj je bio da održim Amiga tehnologiju u životu. Posle osam meseci pregovora uz finansijsku pomoć „ESCOM AG-a" uspeo sam da obezbedim da svi patenti, zaštitni znakovi i sva AMIGA tehnologija postanu vlasništvo „ESCOM-a". Još tada mi je bilo jasno da samom kupovinom „Commodore/AMIGA" posao nije završen. To je bio samo početak. Trebalo je najmanje sto miliona DEM da bi se Amiga proizvodi ponovo proizvodili. „ESCOM" je davao novac, a ja sam postao predsednik kompanije „Amiga Technologies" koja je formirana juna 1995. godine.

Dani i noći napornog rada promenili su moj život i u septembru 1995. kao što sam i obećao, prva A1200 se pojavila u prodavnicama, praćena A4000T u novembru.

Do danas „Amiga Technologies" prodala je skoro 50000 A1200 i oko 4000 A4000T i gotovo 15000 monitora. Strategija je bila da se u 1995. godini u prodavnice vrate raniji proizvodi, da se od januara 1996. reklamira AMIGA, kada je trebalo da počne i razvoj nove generacije računara koja je trebala da bude spremna za tržište do kraja 1996.

Ali stvari su krenule malo drugačijim tokom. „ESCOM" je dospeo u finansijski haos, iako su njegove deonice posedovali „Siemens Nixdorf" i „Quelle". Budžet „Amiga Technologies" je skresan u potpunosti, planovi više nisu mogli da budu ostvareni u prvobitnom obimu i na kraju je „ESCOM" jula 1996. proglasio bankrot.

Do sada, „VIScorp Chicago" je investirao najmanje pola miliona maraka u kupovinu „Amiga Technologies". Trebalo je isplatiti plate zaposlenih, advokate, puteve i ostale troškove.

Za preko dvanaest godina koje sam proveo u „Commodoreu" i ove dve godine u „ESCOM-u" naučio sam kako se mukotrpnim radom stiže do cilja. Ja sam još uvek optimista jer verujem da će se na kraju sve oko „Amiga Technologies" i „VIScorpa" uspešno završiti pre kraja oktobra 1996. godine. Trust za likvidaciju i banke žele da održe Amigu u životu i to je glavno. Čim bude novosti, mi ćemo ih publikovati kroz štampu i preko Interneta.

Najsrdačnije vam zahvaljujem za lojalnost i strpljenje posle svega, zahvaljujući korisnicima mi smo još uvek tu.

S poštovanjem

Petro Tyschtschenko

U trenutku kada ovo pišemo već je kraj novembra, a „VIScorp" još nije okončao posao oko „Amiga Technologies", i što je najgore po ljubitelje Amige, nije u mogućnosti ni da daje saopštenja o toku pregovora.

Kako vreme prolazi sve su veće šanse da Amiga jednog dana završi samo kao deo inteligentnog televizijskog sistema, jer vreme neumitno prolazi. Dok Amiga stagnira čekajući novac od novog gazde, ostali računari napreduju krupnim koracima ostavljajući sve manji deo tržišta za eventualni povratak Amige.

D. DINGARAC

Moćni mobilni telefoni

Fenomen „Kompjutera bez programa", u čemu ste čitali na ovoj stranici u prošlom broju, ima i svoje mnogo dalekosežnije dimenzije. Da podsetim, NC (Network Computer) trebalo bi postepeno da zameni sadašnje računare, da bude mnogo jeftiniji i hardverski jednostavniji i da, pored svih mogućih informacija, omogući da preko Mreže preuzimamo i čitave programe sa računara onih firmi koje su te programe proizvele.

Međutim, čitav koncept ima i jednu „rupu", što bi se reklo. Ako izuzmemo veliki ekran, funkciju čitavog Network Computera sasvim lepo može da obavi i jedan ručni *(hendheld, palmtop)* računar, poput spravica koje se nazivaju *PDA (Personal Digital Assistant)*. Treba im samo dodati sredstva na bežičnu komunikaciju (mobilni telefon i modem) i odgovarajući softver. Stvar može da se posmatra i sa druge strane – ako mobilnom telefonu dodamo mnogo više „inteligencije", radnu memoriju i, jasno, nešto veći ekran, dobijamo spravu koja može da radi isto što i NC.

Čemu sve to? Zamislite da se nalazite u nepoznatom gradu, želite da večerate u nekom kineskom restoranu, a imate takav „moćni" mobilni telefon. Na njegovom ekranu dodirnete prstom „taster" na kojem piše „Restorani", pa zatim „Kineski" i pojavljuje se adresa najbližeg restorana, sa sve mapom, jelovnikom i cenama. Fizička pozicija aparata u mobilnoj mreži se može lako utvrditi, a sve ostalo je stvar softvera na udaljenom računaru koji omogućava jedan ovakav servis.

Mnoge druge moguće primene nije teško zamisliti. Poslovni ljudi imaće u svakom trenutku pristup berzanskim informacijama i drugim tekućim podacima, pristupaće podacima na računarima svoje firme, raditi složene kalkulacije na ko zna koliko dalekom moćnom računaru, a na svom „telefonu" dobiće rezultate. Serviser će moći da pozove centar i zatraži šemu uređaja koji popravlja na terenu, da dobije firmin cenovnik usluga i rezervnih delova, da pogleda da li dotični deo postoji na lageru firme... Isto tako efikasno spravom će da se služe građevinari, lekari, novinari... Svima zajedno takav uređaj će omogućiti da rade transakcije na svom bankovnom računu, da se snalaze u gradovima, da saznaju prevod strane reči, da pogledaju pojam iz enciklopedije ili budu u toku sa najnovijim političkim dešavanjima.

I sve to sa uređajem koji staje u ruku.

Kanadska firma „Nortel" za sredinu naredne godine najavljuje uređaj pod nazivom *Orbitor*, mobilni telefon ispod čije se numeričke tastature krije ekran koji je 4-5 puta veći nego što je to uobičajeno za prenosne telefone. *Orbitor* će izvršavati applete *Java* programskog jezika koje će dobijati iz etra, a posedovaće prepoznavanje rukopisa i ekran osetljiv na dodir, dakle ekran će moći ce da se dodiruje prstom i tekst unosi naročitom olovkom. Očekuje se uređaj košta oko 3000 DEM.

Drugi proizvođači mobilnih telefona imaju slične planove, a i kompjuterske firme rade na sličnim projektima. „Apple" planira da *Java* jezik implementira u svoj *Newton* ručni računar, a „Corel" (!?) najavljuje PDA spravicu sličnih karakteristika za oko 1000 DEM.

„Moćni mobilni telefoni" nikako neće tako brzo osvojiti tržište. Korisnici, pre svega, nisu još spremni za to, a postoje i tehnički problemi. Jedan od njih je i to da se u mali ručni računar nekako „smesti" podrška za *Java* jezik koja na radnoj stanici zauzima oko 15 MB.

Po svemu sudeći, ovakve uređaje očekuje prilično svetla budućnost. Za veliki broj svakodnevnih ljudskih aktivnosti mnogo je bitnije da određena informacija bude dostupna odmah i gde god se nalazili, nego da to bude na moćnom računaru i velikom ekranu.

Tihomir STANČEVIĆ



...zlazak najbolje „Microsoftove" enciklopedije koja će se razbaškariti na 2 kompakt diska bilo je samo pitanje dana. Mada je i sa običnom *Encartom 97* već napravljen odličan posao, možemo očekivati da će *Encarta 97 Encyclopedia Deluxe*, prerađeno i dopunjeno izdanje, biti daleko atraktivnije. Korisnički interfejs i ostali vizuelni elementi se ne razlikuju od verzije opisane u prošlom izdanju „Cedeteke". Diskretno ubačene novine primećuju se tek u okviru nekih opcija. Pre svega, više od 6 000 tekstova je dodato ili dopunjeno novim sadržajima (naprimer, tekst o Jugoslaviji je značajno obogaćen, naročito nekim važnim istorijskim činjenicama). Naravno, prisutna je i opcija za download novih članaka sa Interneta, s tim da unutra 1 500 postoji preko 4 000 linkova. Dalje, dodato je 35 novih video inserata, 6 000 fotografija i 200 audio klipova. Nove opcije su Collages i 360° Views. Prva predstavlja nekoliko kolaža vezanih za određenu temu (pad komunizma, Kana...



...itd.), dok druga opcija omogućava panoramsko razgledanje fotografija sa različitih meridijana naše planete. Za kraj ćemo samo ponoviti već poznatu činjenicu da *Encarta 97 Encyclopedia Deluxe* predstavlja sve što jedna multimedijalna enciklopedija danas može da pruži.

G. J.

CD-ROM ustupio „M&S Soft"

ENCARTA 97 WORLD ATLAS

Gledajući sa stanovišta raspoloživog prostora na jednom CD-u, savremena enciklopedijska izdanja su manje više dostigla svoj maksimum. Svaka promena, odnosno proširenje koje se izvede za potrebe nove verzije za predstojeću godinu, ne ... broj već postojećih podataka da bi se sve ponovo uklopilo u magičnih 670 MB. Samo će širenje enciklopedija na više diskova ili novi DVD format doneti značajnije pomake na ovom polju.

Izuzetak od ovog nepisanog pravila predstavlja novo izdanje „Microsoftovog" atlasa sveta za 1997. godinu koji je pretrpeo nekoliko značajnih izmena u odnosu na prethodnika. Pre svega, uklonjen je lik „Cosmoa", male loptaste kreature koja je sve bila simpatičan vid Helpa, ali je na disku (neopravdano) zauzimala nekoliko desetina megabajta. Ovaj prostor je sada mnogo racionalnije iskorišćen: znatno je povećana detaljnost mapa (unesena su manja mesta i sela), mape su izrađene u više boja kako bi se preciznije dočarao reljef, uvedene su turističke karte najvećih svetskih gradova (od Beograda nema ni traga ni glasa), povećan je broj fotografija koje ilustruju pojedine zemlje, dati su panoramski pogledi na kontinente koji se mogu slobodno rotirati, pojmovi se mogu pretraživati po više kriterijuma itd. Konačno, jedna od najlepših karakteristika je brzina rada: *World Atlas 97* je u poređenju sa prethodnim izdanjem barem četrdesetak procenata brži prilikom skrolovanja mapa.

S obzirom da smo u očima sveta u poslednjih godinu dana postali rasadnik demokratije (e baš smo „kul"), naša zemlja je ovoga puta nazvana pravim imenom – Yugoslavia. Međutim, sem novog poređenja da smo *„slightly larger than South Korea"* i par svežih fotografija (pri čemu je ... ... je iz nepoznatih razloga izostavljena), sve ostalo se u principu svodi na ono što je rečeno i u prethodnom izdanju. Naravno, „kokice" je i dalje ...



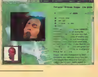
Sve u svemu, *Encarta 97 World Atlas* je elektronska publikacija koja je za godinu dana tehnički prilično napredovala. Smatramo da je vredi imati ukoliko ste propustili izdanje za 1996. godinu.

Slobodan MACEDONIĆ

CD-ROM ustupio „Dragon"

MUSIC CENTRAL 97

Revizija najpopularnije muzičke enciklopedije ne donosi neka veća unapređenja. Tematski je obrađena popularna muzika dvadesetog veka, sa posebnim akcentom na rock'n'roll i njegove preteče, dok su klasika i savremeni žanrovi (techno, dance i sl.) vrlo slabo zastupljeni. Atribut „interaktivno" se u slučaju *Music Central 97* mora prihvatiti krajnje uzdržano s obzirom na dominirajuće tekstualne podatke: kritike, biografije (više od 8 000) i diskografije (preko 80 000 naslova). Možda će se nekome brojka od četrdesetak video i sedamdesetak audio inserata učiniti sasvim dovoljnim, ali nama nije. S druge strane, takva orijentacija je omogućila stvaranje prilično bogate relacione baze podataka sa dosta korisnih informacija. Pregled materijala može se ostvariti na više načina. Najlakše je odabrati muzički žanr (od bluesa do heavy metala), a zatim prelistavati pojmove vezane za temu. Daleko bolja solucija je izbor za jednu od nekoliko vodiča (Celebrity Tours), koji podrazumevaju naratora čije izlaganje prate odabrani članci, muzičke numere, video klipovi. Izlaganje vodiča se može privremeno zaustaviti radi čitanja dodatnih informacija preko veznih pojmova. Za preuzimanje update fajlova moguće je nakačiti se na Music Central Web site i pokupiti najnovije kritike, intervjue i dr. Pomenuti nedostaci i par sitnijih bagova nisu dovoljni da bace senku na ukupni utisak o *Music Centralu 97*. Neosporno je da ova *„Encarta* za muziku" predstavlja najlepši način za upoznavanje sa čarobnim svetom muzike, pa je stoga svaki kompjuterizovani ljubitelj muzike jednostavno mora imati.

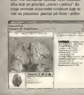


G. J.

CD-ROM ustupio „M&S Soft"

HUMAN ANATOMY

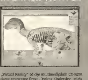
Novi CD-ROM naslov iz oblasti medicinske anatomije *Human Anatomy* neprimetno se uvukao u kataloge domaćih cedeteka i malo je falilo da prođe nezapažen. Srećom, to se nije dogodilo, tako da sa posebnim zadovoljstvom možemo da predstavimo jedan od najboljih priručnika topografske anatomije koji smo mogli da vidimo. Kao plod četvorogodišnje saradnje firme „Gold Standard Multimedia" i Medicinskog fakulteta Univerziteta u Floridi nastala je ova zbirka od preko 6 000 fotografija pravog kadavera u raznim fazama disekcije. Sa glavnog ekrana bira se jedan od šest predela čovečjeg organizma. Da li je se nađi pregled osteologije izabranog regiona ili postepena disekcija organizovana kroz više odvojenih koraka. Sem statičnih slika koje po principu „označi i pokaži" ilustruju osnovne anatomske strukture koje se vide na preparatu, postoje još šeme i jednostavne animacije koje ilustruju neke praktične disekcione procedure (skidanje kalvarije, izolovanje srca i slično). Klikanjem na plavo prebojen tekst otvara se na levoj strani ekrana fotografija na koju se tekst odnosi, dok zeleno markiran tekst na desnom delu ekrana otvara odgovarajuću šemu, što omogućava izuzetne preglednost. Radi veće preglednosti fotografija preporučujemo Vaš sistem dignete namanje u Hi Color modu (64K boja). Što se detaljnosti tiče, možemo izneti samo pohvale. Ako nisu potpuno opisani svi značajniji elementi koji se mogu uočiti makroskopskim pregledom preparata, barem su označeni. To se naročito odnosi na osteologiju, gde je na skoro svakoj kosti označen dvocifren broj elemenata, što je i za ispit na Medicinskom fakultetu u Beogradu zadovoljavajuća brojka. Poseban segment diska odnosi se na proveru znanja gde iz liste ponuđenih odgovora treba izabrati onaj koji odgovara elementu prikazanom na fotografiji. Obilje pitanja iz svih oblasti garantuje detaljnu proveru znanja i ovaj je otvoreno preporučujemo studentima kao nezamenljivu pomoć tokom pripremanja praktičnog dela ispita. U svakom slučaju, ovaj CD će biti interesantan ne samo akademcima, već i svršenim lekarima koji su radi da obnove svoje znanje iz anatomije kao bazične medicinske discipline.



Gradimir JOKSIMOVIĆ

CD-ROM ustupio „Extreme Plato"

EYEWITNESS VIRTUAL REALITY DINOSAUR HUNTER



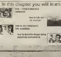
Iz „Virtual Reality" od čije multimedijalnih CD-ROM izdanja eminentne firme „Dorling Kindersley" stigla je enciklopedija o dinosaurusima. Uz „Microsoftov" disk koji se bavi istom tematikom, ovo je sigurno najkvalitetnije ostvarenje iz ove oblasti koje se trenutno može naći. Najviše su nas oduševile tehničke karakteristike, naročito sočna grafika upotpunjena solidnom i bogatom zvučnom podlogom. S druge strane, potenciranje kozmetičkih elemenata reflektovalo se manju količinu informacija u odnosu na konkurentski „Microsoftov" disk. Interesantan je pristup izradi ovog CD-a. Korisnik se nalazi u virtualnom muzeju, čije su komponente izložene na zidovima kraj kojih prolazi. U svakom trenutku posmatrač se može zadržati u na nekom njemu interesantnom eksponatu i bolje ga proučiti pomoću vezanih pojmova. Šematska mapa muzeja dostupna je u svakom trenutku, kao što je i mogućnost indeksnog pretraživanja termina. Video snimci imaju svoj posebani indeks i vrlo je interesantan izbor tema koje predstavljaju (stavke iz života velikih reptila, teorije o njihovom izumiranju, najpoznatije iskopine i sl.) Kao idealan uvod poslužiće jedan od pet ponuđenih Guided Toursa. Detaljan i iscrpan help ekran objašnjava sve tehničke aspekte u manipulaciji programom, tako da nama samo ostaje da vam preporučimo da disk obavezno pogledate.

G. JOKSIMOVIĆ

CD-ROM ustupio „Espro"

LEARN TO SPEAK ENGLISH

Jasno je da CD medijum pruža neograničene mogućnosti u svim domenima učenja jezika. Do sada smo se sretali sa mnogim manje ili više uspešnim pokušajima da se napravi kvalitetan multimedijalni kurs za savladavanje osnova engleskog jezika. Jedno od novijih izdanja na ovom terenu stiže iz anonimne firme „HyperGlot Software" i predstavlja jedan od najbolje zamišljenih kurseva koje smo imali prilike da vidimo. Radi se o klasično organizovanom tečaju kroz trideset tematski različitih lekcija, koje imaju za cilj da korisnika upoznaju kako sa jezikom koji se govori u Sjedinjenim Državama, tako i sa tamošnjim običajima, navikama, kulturom i, maltene, svim segmentima svakodnevnog života. Posebnog pomena vredna je opcija za testiranje sopstvenog izgovora pri čemu je jedino potreban kvalitetan mikrofon, dok se program za prepoznavanje govora nalazi na disku (nažalost, ovu opciju nismo stigli da testiramo). Takođe, glasom se mogu raditi i vežbe u okviru lekcija.



Svaka lekcija ima svoju tematiku („u restoranu", „na carini", „u gradskom prevozu" i sl.) i sastoji se iz nekoliko delova. Prvo, tu je Vocabulary, rečnik sa svim pojmovima korišćenim u lekciji u okviru koga se testira izgovor izabrane reči (čak postoji i skala sa koje se očitava kvalitet izgovora). Slede The Story, deo u kome narator prepričava situaciju koja će se odvijati u okviru Action segmenta, gde korisnik treba pažljivo da prati radnju kako bi u sledećim vežbama mogao pravilno da odgovori na postavljena pitanja. Kasnije dolaze vežbe sa popunjavanjem dijaloga, klasične gramatičke „fill in the blanks" vežbe, vežbe komunikacije i, konačno, nekoliko igara (slagalice i dr.). Jednostavno, ako pređemo preko nekoliko tehničkih nedorađenosti, sve je fenomenalno zamišljeno.

Mada većina nas misli da dobro vlada engleskim jezikom, tek mali procenat bi se lako snašao u konkretnoj situaciji kada bi trebalo progovoriti koju reč sa nekim kome je engleski maternji jezik. Zbog toga, kao i zbog gramatičkog oplemenjavanja, paketi poput ovog nisu namenjeni samo početnicima.

G. J.

CD-ROM ustupio „Espro"

CeDeTEKA



Misterije

„The truth is out there" poznata je fraza iz jedne vrlo popularne serije koja se bavi neobjašnjenim fenomenima ovog sveta. Želite li da saznate nešto više o njima? Interesuje li vas možda Filadelfijski eksperiment i sudbina američkog ratnog broda koji je navodno postao nevidljiv i pri tome još putovao kroz vreme? Sve o tome naći ćete na http://www.wincom.net/safaris/philexp.html. Možda vas više zanimaju misterije ljudskog uma koji je i dalje jedna od najvećih nepoznanica moderne nauke. Da li je moguće napustiti svoje telo? http://www.lava.net/~goodin/astral.html održavaju ljudi koji misle da jeste, čak će vam i ponuditi par saveta kako da olakšate sebi put do astralne projekcije.

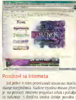


Da li ste čuli nešto o Uri Geleru, čoveku koji je snagom svog uma savijao pribor za jelo? Posetite onda stranu posvećenu njemu: http://www.lcom.co.uk/hpnet/index.htm. Ako želite da za 10 minuta ovladate ESP-om pomoću tehnike poznate kao „Psychic Window" onda je http://www.futurenow.com/metaphysics/psychic_window.html strana za vas. Na Internetu možete naći i Web izdanje časopisa „Strange" koji se bavi svim mogućim čudnim pojavama počevši od duhova, preko vanzemaljaca do raznih čudovišta i misterioznih zverinja. Adresa je www.strangemag.com. Prezentacija čija su glavna i jedina preokupacija neidentifikovani leteći objekti i sve vezano za njih je http://www.irlog.org. Tu ćete naći slike, izjave ljudi koji su doživeli bliski kontakt, razne sečke iz časopisa, položaje raznih „hangara 19" i slično.





Na *Yahoo*u možete naći pregršt zanimljivih informacija u Science/Paradoxes. Tamo ćete između ostalog moći pročitati da je pre godinu i po dana praktično otkrivena antigravitacija. Senzacionalno otkriće objavili su naučnici iz jedne skandinavske laboratorije rekavši da su do sada uspeli postići smanjenje težine objektu za oko 2%. Što se možda sada čini malim, ali ovo otkriće će svakako napraviti ogroman preokret u modernoj nauci i tehnologiji. A i mi ćemo konačno isprobati one skejtove iz „Povratka u budućnost III". *(vp)*



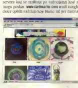
Pozdravi sa Interneta

Još jedna u nizu popularnih stvari na Mreži je slanje razglednica. Nađete zgodno mesto (Havaje na primer), unesete prigodan tekst i pošaljete to nekome, a dotična osoba dobije poruku sa obaveštenjem da je na određenoj adresi čeka razglednica napravljena specijalno za njega (ili u boljem slučaju nju). Postoji nekoliko ovakvih servera koji se razlikuju po sadržajima koji se mogu poslati. www.cardmaster.com nudi razglednice opštih sadržaja koje bismo mi pre nazvali luksuznim telegramima. Ako su vam Havaji prirasli za srce, tu je www.photosnap.com koji nudi prelepe slike plaža pod simpatičnim nazivom „Aloha from Paradise". Ljubitelji moderne grafike uživaće u pomalo psihodeličnim, ali sjajnim radovima Drejsona Lemporta (Jason Lamport) na adresi www.1source.com/ecards, dok ljubiteljima klasičnih automobila preporučujemo www.ferrari.it/ospita/cartolin.html.

I na kraju, specijalitet Mreže koji teško da ćete naći u stvarnosti – animirane razglednice zajedno sa zvucima. Pogledajte www.bluemountain.com/eng/fmd i uživajte u lepoti jednostavnog dizajna. *(sp)*











Pogledajte u katalog

Kada neko putuje u inostranstvo obavezno od svojih prijatelja dobije zaduženja da donese neke „sitnice" jer ih ovde nema ili su mnogo skuplje. Ako ste već probali ovakvo naručivanje, verovatno ste ostali nezadovoljni jer niste dobili baš ono što ste tražili. Međutim, zahvaljujući Web stranicama u mogućnosti ste da pogledate kataloge sa slikama i detaljnim opisima proizvoda, kao i cenu i uslove slanja proizvoda do vas. Sve veći broj kompanija koristi Internet za prodaju svoje robe i danas gotovo da nema ozbiljnije kompanije koja nema svoju Web prezentaciju sa katalogom i sistemom za naručivanje. Prednjače naravno kompanije iz SAD-a, ali i evropske polako shvataju značaj ovog vida reklamiranja i prodaje. Evo nekih zanimljivih kataloga koje smo sreli na Internetu.

Za sve one koji se bave elektronikom i računarima zanimljiva je adresa **http://www.jameco.com** jer se na njoj može naći katalog elektronskih komponenata kao i delova i dodataka za računare. Kako smo pročitali, sve što naručite pakuje se i šalje istog dana, što važi i za besplatni primerak kataloga. Čak i ukoliko ne želite da naručite komponente (daleko je Amerika a pošta je spora), možete samo da proverite orijentacione cene komponenata za svoj novi projekat preko sjajnog pretraživača.



Za one koji više vole prirodu i putovanja preporučujemo **http://www.janaport.com** jer će tu naći katalog sa slikama sjajnih transportnih ranaca (serije se stopera sa rancima većim od njih samih) i putnih torbi. Ako vam nešto ne bude jasno iz zaista detaljnih opisa o mogućnostima ove opreme, onda vam ostaje e-mail koji ćete takođe konsultovati za cene. Kada sugnete u prirodu više će vam koristiti ono što ste poručili sa **http://www.vaude.de**. Ova nemačka kompanija je specijalizovana za odeću i opremu koju nose planinari i alpinisti, a i amateri mogu naći sjajne jakne. Možete naručiti i papirnati katalog ukoliko živite na području Nemačke (izgleda da se ovde krug delom ipak zatvara).

Ako više volite toplinu svoje sobe, onda potražite neku dobru knjigu na **http://www.books.com**. Postoji više standardnih načina pretraživanja po nazivu knjige, imenu autora i temi, ali je zanimljiva mogućnost pretraživanja po ISBN broju što omogućava da trenutno saznate cenu knjige koju ste pozajmili. *(dd)*

„Ko to kaže, ko to laže"

Malo patriotizma nije naodmet, a u tom smislu ćemo sada javno pohvaliti autore nekolicine stranica koje se na vrlo „svetski" način bave Jugoslavijom i dešavanjima u njoj. Nama koji smo ovde *(nažalost, neko bi rekli)* te stranice zanimljive su zbog dobrog dizajna, ali našim ljudima u inostranstvu prvenstveno zbog načina da lako i brzo saznaju šta se dešava ovde.

Prvi od tih servera je **www.beograd.com** gde se pored ostalih nalazi i prezentacija našeg lista. *Beograd.com* postoji već duže vreme, nalazi se u Bostonu, a pre nekoliko meseci dobio je i priznanje *Web of Culture* za naročit doprinos kulturi na Internetu.



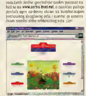
Sledeća dva nisu lošija od prethodnog: su **beonet.com** i **beonet.yu**. Donedavno se radilo o jednom serveru sa dva imena, ali sada su to dve različite prezentacije koje dosta liče jedna na drugu i nude slične sadržaje, s tim da je akcenat na objavljivanju najsvežijih vesti iz Jugoslavije. *Beonet.com* nudi i mogućnost korisnicima da kontaktiraju neke od zanimljivih ljudi iz Jugoslavije: popularnog karikaturistu **Aleksandra Klasa** (**klas@beonet.com**) čije karikature se mogu naći i u prezentaciji, pisca i pesnika **Ljubivoja Ršumovića** (**lj_rsumovic@beonet.com**) i muzičara **Dejana Cukića** (**dejanc@beonet.com**) koji donosi vesti i intervjue sa popularnim ličnostima iz sveta muzike.







Postoji još mnogo servera u inostranstvu koji se bave Jugoslavijom, a mi smatramo da po kvalitetu treba izdvojiti **www.yugoslavia.com** koji između ostalog nudi dosta kulturnih sadržaja. Još jedna interesantna prezentacija pod nazivom *Little Serbia* (pogledajte naslov pasusa) nalazi se na **www.serbia-front.net**, a naročitu pažnju privlači njen naslovni ekran sa kombinacijom patriotskog dvoglavog orla i naivne (u umetničkom smislu) slike srbijanskog sela. *(sp)*



Posle Interneta Intranet

O koristi Interneta ima raznih mišljenja. Većina se ipak slaže da će uskoro Internet na poslu biti isto toliko neophodan kao danas telefon

Specijalno za „Svet kompjutera"
Pariz, novembra

Prema anketi kompanije „Median gles", u Francuskoj trenutno ima oko 700 000 Internetaša. Najveći broj je iz pariskog regiona (45%) i više od dve trećine su muškarci. O koristi Interneta ima raznih mišljenja: retki su oni poput direktora informatičkog odeljenja TV stanice „Canal+" koji smatra da je Internet skoro nekonstantan za njegovu firmu jer je preplavljen loše organizovanim informacijama (sajtovima). Većina se ipak slaže da će uskoro Internet na poslu biti isto toliko neophodan kao danas telefon.

Intranet

Elektronska pošta je trenutno najpopularniji aspekt Interneta. Međutim, najveći potencijal je Intranet. Intranet je privatna mreža organizovana na principu Interneta kod koje je pristup ograničen na nivou jedne kompanije, univerziteta, bolnice itd. Služi za razmenu informacija, aplikacija, programa na nivou jedne organizacije. Sigurnost informacija koje kruže Intranetom je garantovana u okviru same firme jer spoljni pristup nije moguć. Uspeh Intraneta vezan je za „preobuku" zaposlenih koji često nemaju veze sa informatikom. Umesto da im informacije stižu na sto na papiru, korisnici Intraneta sami moraju da ih traže, kopiraju na svoj disk i grade svoju dokumentaciju. Broj i vrsta aplikacija su ograničeni jedino maštom korisnika.

Multinacionalna kompanija „Elf Aquitaine" vidi u Intranetu najsigurniji i najjeftiniji način za razmenu informacija u okviru firme čije su filijale na svim kontinentima (32030 dokumenata kruži preko četiri servera). Pristup Internetu vam Intraneta nije omogućen u cilju sigurnosti sistema jer uvek postoji opasnost od neautorizovane posete serveru. Američke analize pokazuju da je čak trećina onih Intranet sajtova koji su vezani sa Internetom za „spoljni svet" – provaljena.

U bolnici

Direktor francuske bolnice „Hopital de ville Evrard" žali se da je pre uvođenja Intraneta za zamenu jedne slomljene keramičke pločice na podu trebalo ponekad tri nedelje. Prvo je zvao dežurno osoblje koje je [illegible] zvalo majstora, onda ponovo zvao i proveravao. Elektronska pošta preko Intraneta je poboljšala način komunikacije: primalac poruke je obavezan da odgovori, nema čekanja i ponavljanja ako majstor nije tu. Intranet je pomogao i u automatizaciji naručivanja hrane. Kuhinja ove bolnice odgovorna je za spremanje hrane čak 84 [illegible] spanzora. Narudžbine stižu preko Intraneta pravo u kuhinju. Nema [illegible] nih faksova i telefonskih poziva. U oba slučaja Intranet je pomogao da se razreše i neki organizacioni problemi nerešivi običnim sredstvima, a cena je srazmerno mala.

„Glaxo-Wellcome", farmaceutska kompanija, takođe koristi Intranet za razmenu informacija između filijala i direkcija širom Evrope. Više od 500 PC korisnika [illegible] firme [illegible] [illegible] „Kompleksnost projekta nije samo u postavljanju mreže već u [illegible] zavanju i upravljanju", kaže Beatrice Couilleaux, šef Intranet projekta.

mr Zorica JELIC

Kako naći posao preko Interneta

Nešto više od 2000 poslovnih ponuda za poslove širom Francuske objavljeno je na adresi „CadresOnLine" (http://www.cadresonline.com) koji je kreirala firma „Multimedia Interactive".

Novi oglasi se pojavljuju svakog ponedeljka i ne brišu se tokom sledeće tri nedelje. Svrha ovog servisa je brži i lakši pronalazak poslova na osnovu specifičnih kriterijuma (region, pozicija, struka, itd). Pored oglašavanja, „CadresOnLine" sadrži i analizu plata (postojećih, mogućih), uputstva za pripremanje rezimea (Curriculum Vitae), testove za procenu kandidata, uputstva za razvoj karijere. U Francuskoj je trenutna nezaposlenost već oko 13,5 odsto i verovatno će ovaj servis biti veoma koristan.

COMDEX Fall '96

Beogradski „T M Computers", dugogodišnji partner „Sveta kompjutera" imao je svog čoveka, tj. ženu, na najpoznatijem svetskom kompjuterskom sajmu. Biljana Lekić je bila ljubazna da svoja iskustva iz Las Vegasa pretoči u tekst koji sledi

Specijalno za „Svet kompjutera"
Las Vegas, novembra

Bilo je teško pronaći slobodnu sobu u bilo kom hotelu u Las Vegasu između 18. i 22. novembra. Preko 250 000 ljudi sjurilo se u Vegas da vidi najveći kompjuterski sajam u Americi. Već u avionu bilo je jasno da svi idu sa istim ciljem – videti COMDEX. I stari i mladi govorili su samo o tome. Ovogodišnji sajam protekao je u znaku jubileja – 25 godina mikroprocesora.

Sajam je izgledao jedino mesto na kome nema kockanja (izuzev naravno na tom jednom pomenutom štandu). Od kada se izađe iz aerodroma u Las Vegasu, slot mašine su na svakom koraku. U hotelima, u prolazima, negde i ispred hotela. Na svim mestima na kojima se iz nekog razloga možete zaustaviti.

Ove godine COMDEX je bio podeljen na tri tematske celine: „Internet", „Multimedia" i „Komunikacije i mreže". Za razliku od beogradskog i svih ostalih običnih sajmova gde su sve hale na jednom mestu, u Las Vegasu su izložbeni prostori bili na tri lokacije: dve veoma blizu jedna drugoj i treća udaljena desetak minuta autobusom.

Po dolasku u Vegas i smeštanju u hotel, krenula sam da preuzmem svoju propusnicu za sajam. Ali ni u Americi ne ide sve glatko, pa moju propusnicu nisu pronašli i sledeća tri sata provela sam



Najveći kompjuterski vašar

čekajući u redu da mi naprave novu. To vreme iskoristila sam da detaljno pregledam sajamski katalog.

Proizvodi izloženi na sajmu nemaju istaknu tu cenu. Tek se za poneku stvar u katalogu mogla naći cena. Ostale cene mogu se dobiti poštom ukoliko predate svoju propusnicu na štandu sa proizvodima koji vas zanimaju. Svaka propusnica u stvari je magnetna kartica koja se provuče kroz čitač i u kompjuteru su svi vaši podaci jednostavno i brzo. Ljubazna osoba vas upita za koje se proizvode posebno zainteresovani, kao i da li je to za ličnu upotrebu ili za dalju prodaju. I to je sve.

Prvi dan

Kako sam čula od jednog redovnog posetioca COMDEX-a ranijih godina je bilo više malih izlagača. Sada su uglavnom izlagale velike kompanije. Natpis *„Where do you want to go today"* vodio je do „Microsoftovog" velikog šarenog štanda sa ogromnom gužvom i *Windowsom CE* u prvom planu. *Windows CE* je „Microsoftov" najnoviji operativni sistem koji sadrži i *pocket* (džepni) *Word*, *pocket Excel*, *pocket Internet Explorer*, takođe i *pocket Schedule* kao i ... i ... ne ...







...uch osetljiv ekran za jednostavnije i lakše korišćenje.

„Casio" je u saradnji sa „Microsoftom" razvio ručni PC i nazvao ga *Cassiopeia*. *Cassiopeia* koristi *Windows CE*.

Nedaleko od „Microsofta" nalazio se paviljon njegovih partnera, manjih kompanija koje su izložile svoje sisteme koji rade u sprezi sa „Microsoftovim" softverom.

Internet, Internet, Internet... čulo se i videlo na sve strane. *„Netscape je vaš vodič kroz Internet"*, a odmah do njega *„Compuserve je vaš izbor za surfovanje"*. U svakoj hali i na svakom mestu Internet je bio IN. Jedno pitanje privuklo mi je pažnju tog prvog dana: „Where the world comes for software?"

Na jednom štandu su bili veoma zainteresovani da naprave Internet demonstraciju samo za mene. Na adresi www.dom...netarium.com rezultati će moći da se vide već od sredine decembra, obećaše.

Drugi dan

Drugi dan sam se odmorna uputila ka zdanju „Las Vegas Convention Centre". A tamo DVD sa svih strana. Prezentacije su zaista oduševljavale posetioce. Svi su se trudili da im prezentacije budu što zanimljivije sa mnogo skečeva i šaljivih upadica uz interakciju sa publikom. Posebnu pažnju mi je privukao „Diamondov" štand. Oni su na velikom platnu prikazivali DVD i njegove mogućnosti. Na pitanje ka da će se njihov DVD pojaviti u prodaji, odgovorili su tek posle marta 1997. „Još nekoliko meseci iščekivanja", prokomentarisao je jedan ljubitelj tehnoloških novotarija. „Diamond" je prikazao i *Supra Video Phone kit 3000* sistem za video konferencije sa kolor video-kamerom sa mikrofonom, *Supra Express 336* fax/modemom i *Diamond Crunch It! 1001* video capture karticom). Prateći razne prezentacije na „Diamondovom" štandu neopaženo mi je prošao ceo sat.

„Philips" je takođe imao više prezentacija. Ipak, upadalo je u oči da „Philips" sa svojim monitorima želi da agresivnije nastupi na američkom tržištu. Na štandu je bilo mnogo više modela monitora nego što sam je mogla ranije da vidim. „STB" je imao veliki štand, a u prvom planu je naravno bio DVD. Izvanredna prezentacija kao i provođenje po štandu svakog zainteresovanog posetioca dovelo je do toga da se i tu zadržim jako dugo. STB-ov DVD uređaj kao i DVD uređaji ostalih proizvođača neće izaći na tržište pre marta sledeće godine. Moram priznati da posle njihove prezentacije i ja mislim da će DVD biti novi standard (ukoliko se napokon usaglase oko autorskih prava). Upao mi je u oči „Hitachijev" monitor. Savršena slika. Prosto sam poželela da pružim ruku i dotaknem ono iza ekrana.

Uočila sam da su različiti ljudi posetioci sajma. Od onih koji su na COMDEX došli zbog posla, do onih koji su na sajam došli samo radi zabave. Amerikanci jako vole sajmove da bi skupljali papire i sav reklamni materijal na sajmovima. Svaki dan sa sajma su u autobuse ulazili sa punim rukama. Na svakom štandu se nešto delilo. Negde se trebalo potruditi za poklon, a negde svako dobija po nešto.

„Creative Labs" je predstavio *Sound Blaster AWE 64* i *Sound Blaster AWE 64 Gold*. Svi su se tiskali na štandu da provere koliko je bolji novi *AWE 64* od *AWE 32*. Naravno, pošto na svakom štandu ima poneka atrakcija, bilo je i ovde. Oni su imali čoveka presvučenog u Smrt na samom ulazu. „Smrzneš" se kad uđeš i „smrzneš" se kad čuješ novi *AWE 64*.

Malo dalje štand „Broderbund Softwarea". Moje pitanje ... *Myst 2* i veliko razočaranje posle njihovog odgovora: tek negde oko polovine sledeće godine. „Zar da čekam dotle?" izraz na mom licu govorio je sve. Malo proizvođača igara je bilo na ovom sajmu. Meni je pored „Broderbunda" pažnju privukao još samo „Interplay" (što ne znači da nije bilo drugih, ali ih ja nisam videla). Sajam je ogroman, a štandovi su uglavnom nepravilnog oblika, pa koliko god sam se trudila da sve obiđem, sigurna sam da sam mnogo toga propustila.

„Bosse" zvučnici i slušalice svemirskog izgleda svima su privlačili pažnju. Velika gužva jer je svako želeo da čuje svojim ušima. Zvuk je zaista savršen (a cene i dalje previsoke za prosečnog korisnika kompjutera u našoj zemlji).

Štand firme „Fargo" nije bio velik, ali mene je privukao *FotoFun Digital Color Photo Printer* izbacuje prave kolor fotografije veličine 10 x 15 cm (što je i standard u svetu). Uz to, možete da napravite i šolju za belu kafu sa svojom omiljenom slikom.

„US Robotics" i novi brzi modemi, „Bodand" i njihovo rešenje kako da pripitomite Internet „džungle". Ipak, originalnu dečju sa



svim u stilu Las Vegasa imala je firma „PNY" koja je pozvala posetioce da okušaju sreću na slot mašinama sa nagradama u vidu memorijskih modula.

Na ovogodišnjem jesenjem COMDEX-u bilo je i dosta izlagača iz Evrope i Azije, posebno sa Tajvana. Oni su nudili osnovne ploče, memorije, čipove... Bili su smešteni u zajedničkoj hali koja je bila manje šarena i manje zanimljiva za svet koji je došao da razgleda i da se zabavlja.

Treći dan

Pokušala sam da moj poslednji dan u Las Vegasu iskoristim da vidim sve ono što sam propusula prethodnih dana. „EPSON-ov" štand sav šaren sa mnoštvom proizvoda. Velika gužva. Dele se „Epson" bedževi koji svetlucaju. Svuda neki poklončić koji privlači pažnju.

Ogroman IBM-ov štand i svi nose IBM keferčiće koji imaju prorez kroz koji se ubacuje reklamni materijal koji sakupite po sajmu. Reklamne kese svuda. Gužva. Većina posetilaca odlazi danas iz Vegasa. HP-ov ogroman štand i prezentacije. Prezentacije svuda. Ogromni ekrani, ozvučenje i ljudi koji vas pozivaju da pogledate baš i njenu prezentaciju. „Iomega" i veliki šaren štand, *Zip* i *Jazz* drajvovi kao i mogućnost da sa Interneta skidate korisne informacije direktno na *Zip* drajv, a da to bude brzo.

„Sony" ime je bilo visoko u vazduhu i samo je trebalo pronaći put bez gužve da se stigne do njih. Usput sam naletela na TDK-ov štand koji prethodnih dana nisam videla. A na njemu svi TDK proizvodi, od disketa do CDR medija, uz naravno po prospekt za svaki proizvod.

„Texas Instruments" odmah u blizini privukao mi je pažnju. Notebook do notebooka, sve lepši od lepšega i sve jači i sa boljim ekranima, zvučnim mogućnostima i CD ROM-ovima. Pravi mali prenosni kompjuteri. U prolazu domaćini na štandu da li još uvek proizvode moj omiljeni model *Traveler 4000*, ali mi on reče da su davno prestali, jer je tehnologija napredovala i više nema potrebe da notebook bude tako težak i debeo.

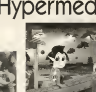


Došlo je polako i vreme da se pozdravim sa Las Vegasom. Čekajući na avion razmišljala sam o tome da li su svi ti ljudi oko mene takođe ostavili poneki novčić u slot mašinama kojih ima na hiljade u Vegasu. Avion je uzleteo.

Biljana LEKIĆ

Hypermedia Reality





U Beogradu održana izložba slika japanskog umetnika Jošija Itagakija

Od 2. do 10. novembra u bioskopu REX održana je izložba slika japanskog umetnika **Jošija Itagakija** („Yoshio Itagaki"). Razlog zašto „Svet kompjutera" piše o ovom događaju je što Jošio svoje slike stvara uz pomoć računara, koristeći pri tome razne napredne tehnike kako bi dočarao svoje vizije.

Jošio Itagaki rođen je 19. aprila 1967. godine u Nagoji. Detinjstvo je proveo u raznim delovima Japana. U Nari i Okazaki je imao prilike da svakodnevno gleda budističke hramove i statue. Na televiziji je gledao crtane filmove japanske produkcije, a noći je provodio igrajući kompjuterske igre. U svojoj sesnaestoj godini odlučio je da postane profesionalni umetnik. Tada je upoznao i radove Nam June Paika i Josepha Beuysa koji su na njega imali veliki uticaj. Na Tama Art univerzitet u Tokiju se upisao 1987. godine gde je studirao slikarstvo i istoriju umetnosti i diplomirao 1991. godine. Posle tri izložbe u Tokiju preselio se 1993. u Njujork u potrazi za međunarodnom karijerom. U međuvremenu je 1995. završio postdiplomske studije na Univerzitetu u Njujorku iz oblasti kompjuterske umetnosti u generaciji sa Peterom Kampusom (Peter Campus). Jošio sada svoje radove izlaže po Sjedinjenim Američkim Državama i Evropi, a trenutno radi na projektu pod nazivom „Hypermedia reality".

Ovaj projekat se sastoji od više tematskih celina poput sećanja na prvu atomsku bombu bačenu na Hirošimu, ljudska lica, budističke hramove... Međutim sve Jošiove slike su kombinacija realnih skeniranih slika ili slika poznatih japanskih umetnika i likova iz japanskih crtanih filmova, futurističkih trodimenzionalnih objekata, ali i slika dobijenih pomoću medicinskih skenera i satelita. Takođe na njegovim slikama možete sresti i lance DNK u kombinaciji sa „kiber gejšom". Njegovi radovi, inspirisani okolinom u kojoj je odrastao, predstavljaju čudan spoj tradicionalne japanske i današnje zapadne medijsko-tehnološke kulture.

Pored desetak stalno izloženih slika u REX-u, u toku jedne večeri je umetnik prikazao slajdove sa ostatkom svojih dela. Pedesetak posetilaca je imalo jedinstvenu priliku da direktno od autora čuje objašnjenja svake slike: kako i zašto je nastala i način na koji je on doživljava. Bilo je zanimljivo čuti i neka bizarna objašnjenja koja dokazuju da iza dobrog umetničkog dela ne mora da se krije dubok moto.

Jošio za kreiranje svojih slika koristi jedan *Macintosh*, dok od softvera upotrebljava *Adobe-ov Photoshop* i *Illustrator*. S obzirom da svoje slike raznim tehnikama štampe prenosi na postere, njegove slike su dimenzija 3000 x 4000 piksela. Operacije nad ovako velikim slikama zahtevaju dosta vremena pa Jošio često zada jednu transformaciju pa malo prošeta.

Za sve one kojima su se ove slike dopale i eventualno dale impuls da i sami počnu da se bave sličnim vidom umetnosti, treba reći da Jošio prodaje svoje slike po dobroj ceni, ali u Njujorku. Kod nas bi se od toga teško moglo živeti... Ako vas ipak zanima kako da prodate svoje slike, možda je najbolje da pitate Jošia lično putem e-maila **(yoshio777@aol.com)**.

Dušan DINGARAC
(dingo@galeb.etf.bg.ac.yu)

Edukativna informatika '97

Naučni skup o informatičkom obrazovanju

U okviru manifestacije „Dani mimoze" u Herceg Novom će se od 9. do 22. januara 1997. godine održati skup pod nazivom „Edukativna informatika '97" namenjen ustanovama i pojedincima u oblasti obrazovanja.

Organizatori ovog skupa, slično dosadašnjim iskustvima sa organizacijom ovakvog skupa na Kopaoniku i u Beogradu, kada je u seriji intenzivnih kurseva za decu osnovnih i srednjih škola prošlo preko hiljadu polaznika obučenih na PC računarima, odlučili su da ponove spoje lepo sa korisnim jer se u dobrom ambijentu brzo i aktivno stiže do željenog cilja. Autor i protagonista ovog projekta je dipl. matematičar Dubravka Đunc, a skup se organizuje u saradnji sa Jugoslovenskim informatičkim savezom, Saveznim ministarstvom za razvoj, Saveznim zavodom za informatiku, Društvom informatičara Srbije, Društvom informatičara Crne Gore i YURIT-om.

Cilj skupa je sveobuhvatno i multidisciplinarno sagledavanje aktuelnosti iz oblasti edukativne informatike, pre svega informatike u obrazovanju: osnovnom, srednjem, višem i visokom, kako u Jugoslaviji, tako i u svetu. Namera je da se skup održava jednom godišnje, u cilju usavršavanja prosvetnih radnika tokom zimskog raspusta.

Prema preporuci profesora D. Mandića, osnovne teme ovogodišnjeg naučno stručnog skupa bile bi: „Multimedijalni softver", „Ekspertni sistemi u obrazovanju", „Neuralne mreže u obrazovanju", „Virtuelna realnost", „Internet u obrazovanju", „Telenastava uz korišćenje informacionih tehnologija", „Informacione tehnologije u obrazovanju hendikepiranih lica" i „Hipermediji u obrazovanju".

Zamišljeno je da se čitav skup održava na nekoliko nivoa, zavisno od profila učesnika: naučni skup za prosvetne radnike, internacionalni računarski kamp za mlade (po ugledu na američke edukativne kampove), opšti i specijalizovani kursevi za odrasle, kao i predavanja, prezentacije i promocije hardverskih i softverskih rešenja zainteresovanih firmi.

Oni koji bi želeli da se pojave na ovom skupu kao aktivni učesnici, posmatrači, polaznici nekog od kurseva ili da učestvuju na neki drugi način, mogu da se obrate Jugoslovenskom informatičkom savezu, Zmaj Jovina 4, Beograd, tel. 620-374, 632-668, fax. 626-576.

T.S.

Računari u obezbeđenju

Elektronski čuvari

Era u kojoj se mirno spava zahvaljujući kompjuterima koji nas čuvaju, definitivno je stigla

Svi se dobro sećamo scena iz filma „Sliver" u kojima se glavni muški lik bavi modernim voajerisanjem u svojoj privatnoj stambenoj zgradi zahvaljujući vrhunskoj video kompjuterskoj opremi. Ili scena iz krimi filmova u kojima su dobro organizovani lopovi u poslednjoj pljački uhvaćeni samo zahvaljujući kompjuterskim alarmnim sistemima. I ako je neko pomislio da je u pitanju još jedna manipulacija od strane radnika „sedme umetnosti" grdno je pogrešio.

Gospodin **Božidar Živanović**, direktor prodaje „DMD alarma" iz Beograda nam je ukazao na načine primene kompjutera u sistemima zaštite.

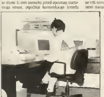
Kao i većina modernih tehnologija i tehnologija alarmnih sistema se u početku razvila za potrebe vojske. U pojedinim zemljama javila se potreba za stalnim nadgledanjem granica zbog učestalih nelegalnih emigracija. Sredinom sedamdesetih napravljen je sistem baziran na predajnicima koji su se nalazili pod zemljom i koji bi bili aktivirani kada bi neko stao na njih. Kao i sve tehničke stvari i ovakvi primitivni alarmni sistemi doživeli su svoju evoluciju do današnjih vrhunskih alarmnih centrala baziranih na kompjuterskoj tehnologiji.

Svi moderni alarmni sistemi koji se danas ugrađuju u objekte bazirani su na alarmnoj centrali i periferním davačima - senzorima koji obaveštavaju centralu o eventualnim promenama u štićenom prostoru. Senzori mogu biti različiti od prostih magnetnih prekidača (koji reaguju na otvaranje vrata ili prozora) preko infracrvenih detektora pokreta do kombinovanih IC i radio detektora. Bez obzira na tip senzora, informacije koje oni šalju se procesiraju u alarmnoj centrali i ukoliko dođe do narušavanja prostora, aktivira se alarm. U tom trenutku pored opcionog startovanja sirene, otpočinje komunikacija između alarmne centrale i monitoring centra kompanije koja je zadužena za bezbednost tog objekta. Komunikacija se vrši telefonskim linijama ili radio vezom u vidu digitalnog signala koji podseća na onaj kojime opšte dva modema ili dva faks aparata. U monitoring centru uređaj *Sur Guard* prima kodirani signal koji obrađuje i dalje šalje PC računaru. Personalac u bazi podataka pronalazi korisnika čija je centrala alarmirana i momentalno prikazuje sve neophodne podatke - plan objekta koji je alarmiran sa obeleženim prostorijama u kojima je došlo do provale, podatke o tipu objekta (stan, poslovni prostor i sl.) i načinu pristupa (iz dvorišta, hodnika i sl.)



kao i sve ostale bitne napomene kao što su prisustvo psa čuvara, postojanje obolelih od šećerne bolesti ili invalida u prostorijama i druge manje važne stvari. Istovremeno interventna ekipa kreće na teren i do lokacije stiže u roku od samo nekoliko minuta.

DMD Security monitoring centar" opremljen je najsavremenijim dvolinijskim *SurGuard* sistemom koji je umrežen sa dva PC 486 računara. Računari su opremljeni originalnim softverom za praćenje alarmnih sistema, a ceo centar ima višestruku zaštitu od gubitka mrežnog napona što i u toku najdužih nestanaka električne struje omogućava nesmetani rad ove službe 24 časa dnevno tokom cele godine. Celokupna komunikacija sa alarmnim centralama korisnika koja se ne vrši samo u toku „uzbuna" već pri svakoj promeni stanja sistema (aktiviranje, deaktiviranje,



redovni test i sl.) beleži se na hard diskovima oba računara simultano a uz to se svaka promena momentalno štampa kako bi se izbegla bilo kakva mogućnost gubitka podataka. Na kraju meseca moguće je štampanje više tipova izveštaja od kojih je svakako najinteresantniji onaj za korisnika na kome je prikazana svaka promena na sistemu, to jest, tačno vreme aktiviranja i deaktiviranja alarma pri čemu se šifrovano prikazuje ko je vršio ove radnje (svaki član domaćinstva ili firme obeležen je svojim brojem koji se ispisuje na izveštaju) kao i eventualne provale u određenim prostorijama.

Pored toga, alarmne centrale javljaju čak i nestanke mrežnog napona (u tim slučajevima one se napajaju iz svojih akumulatora). Neki alarmni sistemi kao što su DSC poznatog kanadskog proizvođača omogućavaju i direktna tzv. „PANIC" aktiviranja koja ručno vrši sam korisnik ukoliko je napadnut. Moguće je instaliranje i protivpožarnih detektora koji ukoliko detektuju povećanu koncentraciju dima, alarmiraju centralu i sve to se javlja monitoring centru nakon čega operater kontaktira vatrogasnu službu.

DSC i još poneke alarmne centrale su kompletno programabilne, a programiranje se vrši sa njihovog *Key Pada* uz odgovarajuću šifru, naravno. Za aktiviranje i deaktiviranje ovakvih sistema korisnici upotrebljavaju šifre koje sami mogu da menjaju. Moguće je i programirati šifru koja će važiti samo jedanput (za jedno deaktiviranje sistema nakon čega se ta šifra briše) što je vrlo primenljiva opcija kada, recimo, dolazi čistačica. Uz to moguće je i dozvoliti aktiviranje sistema bez poznavanja lozinke pritiskom na samo jedan taster. I ne samo to. Centralu je moguće aktivirati tako da ona sama prepoznaje da li su stanari napustili svoju kuću i na osnovu toga „odlučuje" koje će prostorije obezbediti. Ukoliko su stanari unutar objekta, obezbeđivaće se, recimo, samo ulazna vrata, a ukoliko su napustili stan, sve prostorije.

Zahvaljujući brzom napredovanju elektronike i cene ovakvih vrhunskih sistema su relativno niske (kreću se od oko 300 DEM pa naviše, zavisno od složenosti) što ovakvoj kvalitetnoj zaštiti daje veliku prednost.

Era u kojoj je moguće mirno spavati zahvaljujući kompjuterima koji nas čuvaju, definitivno je stigla. Da li ćemo biti svedoci toga da će nas računari bez ljudske pomoći čuvati od nepozvanih gostiju, stvar je diskusije koja traži mnogo više prostora.

Tekst i fotografije
Relja JOVIĆ



HEWLETT PACKARD

Nova serija štampaca HP DeskJet 690 sa PhotoRet tehnologijom.
To ce biti pravi doživljaj za čitavu porodicu.

19 II 96

C D

Postoji mit o tome da se štampačem ne može dobiti potpuno verna slika. Zahvaljujući spoju novih tehnologija, HP DeskJet 690 zauvek ruši taj mit. HP PhotoRet *Photo Resolution Enhancement Technology* omogućava štampu na nivou fotografije. RealLife Imaging System obezbeđuje najživlje boje i najoštrije crne otiske u svetu inkjet štampača. ColorSmart tehnika automatski podešava odnose boja. Najvernije boje dobijate jednostavno ubacivanjem našeg foto-kertridža sa tri komore. Foto-kertridž, koji radi u sprezi sa standardnim kolor kertridžom, sadrži crno mastilo na bazi boje, svetlu nijansu magenta i cijan mastila. Rezultat su štampane slike sjajnih preliva, na nivou fotografije. Ali to nije sve. Serija HP DeskJet 690 može se pohvaliti listom dodatnih pogodnosti dužom od *brontocefaloshtosaurusa* od glave do pete. Možete štampati na različitim materijalima, od običnog i recikliranog papira do razglednica i koverata, a mogućnost štampanja banera je jedinstvena u ovoj klasi. Sa 5 crno-belih i 2 kolor strane u minutu brži je od udarca zmajevog repa. Da bi slike bile oštrije od zmajevih zuba, najbolje je koristiti HP potrošni materijal: papir, foto-papir, folije i mastila.

Zato, zaboravimo mitove. HP DeskJet 690 će zaista papiru udahnuti nov život.

Za detaljnija obaveštenja pozovite autorizovane distributere HP:



CHS
Vladimira Popovića 6,
Genex Apartmani,
Novi Beograd
tel/fax 2222 060

OnLine Computers
Bulevar Nikole Tesle 42a,
Novi Beograd tel/fax 692 493, 694 498, 696 417

HP ŠTAMPAČI. DA PAPIR RADI ZA VAS.

Kompjuteri u kokpitu

Integracijom računara u kokpit aviona omogućeno je da pilot praćenjem jednog ili dva instrumenta ima istovremeno uvid u sve parametre leta

Avioni se ne razlikuju bitno od drugih složenih naprava. Iz dana u dan postaju sve moćniji i otporniji na sve moguće vremenske uslove, komforniji, brži, sigurniji. Kao neminovna posledica svega toga javlja se potreba da osoba koja upravlja letelicom, dakle pilot, pod svojom kontrolom ima izuzetno veliki broj instrumenata i indikatora koje simultano prati i na osnovu čijih podataka reaguje blagovremeno donoseći najbolju moguću odluku. Takozvana „raspodela pažnje" je stvar svakodnevice pilota, ali u trenucima nekih vanrednih situacija (kada recimo otkaže motor) veći deo koncentracije odlazi na rešavanje akutnog problema. Na sreću, uporedo sa razvojem samih aviona i instrumenti postaju moćniji sa ciljem da smanje muke pilota i da mu omoguće da posmatranjem malog broja instrumenata dobije veliki broj informacija.



Piper Chain

Zahvaljujući svesrdnoj pomoći ljudi iz JAT ove pilotske akademije u Vršcu u ovom broju ćemo se pozabaviti sa dva sistema: *Flight Director* sistemom i *Flight Management Systemom*.

Flight Director

Flight Director se može nazvati integrisanim sistemom za upravljanje avionom. Sa jedne strane ovaj uređaj automatski prikuplja podatke sa NAV prijemnika o trenutnom radijalu na kome se avion nalazi (u prošlom broju je opisan ovaj uređaj), visini i brzini letelice, itd. Na drugoj strani biranjem određenog moda ovog uređaja pilot „zadaje" zahtev Flight Directoru koji može biti najrazličitiji: od održavanja kursa (takozvanog headinga) i visine preko praćenja određenog radio-sredstva (leta ka VOR-u) do relativno komplikovanih zahteva kao što su prelazak iz trenutnog kursa u neki drugi ili sa jednog radio sredstva na drugo radio sredstvo. Kao konačni rezultat obrade kompjuter koji predstavlja srce ovog uređaja na svom indikatoru daje podatke pilotu o „akciji" koju treba sprovesti da bi se ispunio njegov zahtev. Pri tome računar uzima u obzir dobijene podatke sa instrumenata, karakteristike letelice i zahtev pilota.

Pokazivanje ovog uređaja je prilično „inteligentno". Ilustracije radi: ako se ovom uređaju zada problem da iz trenutnog kursa treba preći u neki novi kurs (za koji recimo treba „skretati" ulevo) kazaljka će napraviti otklon ulevo za neku vrednost koju pilot treba da prati komandama aviona takođe ulevo. Kada avion dostigne adekvatan nagib za željeni prelaz iz kursa u kurs, kazaljka *Flight Directora* zauzima centralni neutralni položaj što je komanda pilotu da održava konstantan zaokret aviona. Kada dođe vreme za „ispravljanje" letelice kazaljka će krenuti udesno što će pilot takođe ispratiti svojim komandama. Kada se konačno dođe u željeni kurs, kazaljka će se ponovo vratiti u neutralan položaj.



Kokpit aviona Cesna 310

Jedna od važnijih osobina ovog uređaja je i da pri praćenju njegovih instrukcija nema „preticanja" (koje se recimo može desiti kada se prati indikator NAV prijemnika) što znači da naknadne korekcije (u našem slučaju kursa) nisu potrebne.

Po broju modova koje *Flight Director* poseduje, to jest po broju „zadataka" koje je njegov kompjuter sposoban da reši vrši se i klasifikacija ovih uređaja.

Pored brojnih funkcija koje ovaj uređaj može da vrši izdvojićemo još i opciju koja olakšava pilotu *Pull Up* pri instrumentalnom sletanju. Ukratko, pri instrumentalnom sletanju u uslovima loše vidljivosti pilot na izvesnom rastojanju od piste (par desetina metara) mora da uspostavi vizuelni kontakt sa zemljom. Ako u tome ne uspe vrši se takozvani *Pull Up* ili laički rečeno povećanje visine, okret i ponovni prilaz. U trenutku kada se odluči za *Pull Up* pilot ima za cilj da obezbedi što manje dodamo podizanje aviona a cela procedura je prilično komplikovana. Tu na scenu stupa *Flight Director* koji za ovakav zahvat ima posebnu komandu (tako postavljenu da je pri ruci pilota) nakon čega uređaj odmah daje instrukcije pilotu da radi šta treba da bi se ceo zahvat izveo.



Cesna 310

Uz sve do sada navedene opcije pojedine verzije ovog uređaja mogu raditi i *Auto Throtle* (automatsko komandovanje gasom) pa čak i *Auto Land* (automatsko sletanje - naravno uz monitoring pilota).

Flight Director pored instrukcija pilotu putem svog indikatora može davati i direktne instrukcije auto-pilotu.

Ovim definitivno revolucionarnim uređajem opremljeni su svi savremeni avioni uključujući i *Cesnu 310* i *Piper Chain*.

Flight Management System - FMS

FMS omogućuje izuzetno komforno manipulisanje u okviru tri aspekta aviona: navigacija, performansa i upravljanje avionom.

U prošlom broju upoznali smo vas sa osnovnim elementima navigacionog letenja između dve tačke.

FMS poseduje ažurnu bazu podataka navigacionih sredstava, vazdušnih puteva, geografskih širina i dužina tačaka duž rute, koja se putem posebnih disketa ubacuje u avionski kompjuter. Na raspolaganju mu je i sistem inercione navigacije aviona (koji kod Boinga 737 umesto žiroskopa koristi laserske davače, ali princip rada ostaje isti). Pre početka leta dovoljno je ukucati zvanični broj leta (na primer JU 242) i FMS automatski podešava sve potrebne elemente (tačke iznad kojih se preleće, destinacija, al



ternativni aerodrom i sl.) Uz to se ručno dodaju podaci o težini letelice (putnici, prtljag) i spoljnoj temperaturi.

FMS tokom leta pilotu daje sve neophodne podatke: optimalnu visinu, plafon leta (maksimalna moguća visina s obzirom na opterećenje), ugao penjanja i slično. Svi promenljivi podaci (količina goriva u tanku i sl.) ažurno se kontrolišu i parametri leta se prilagođavaju novonastaloj situaciji.

FMS omogućuje pilotu brza prilagođavanja na instrukcije kontrolora letenja tako da, na primer, kada na ruti koja regularno ide linijom A → B → C kontrolor zahteva direktan let A → C, FMS daje instrukciju pilotu kako da taj zahtev izvrši. Pošto svaka težina aviona postavlja određeni plafon leta, a tokom letenja troši se gorivo i avion olakšava, FMS konstantno daje podatke pilotu o maksimalnom plafonu što je izuzetno značajno jer su česti slučajevi kada kontrolor pita pilota da li je spreman za određenu visinu i tada je potreban brz odgovor.



Kokpit aviona Piper Chain

Tokom leta na avionima koji poseduju FMS (B 737, ATR 72), klasična navigaciona sredstva stoje u pripremi „zlu ne trebalo", ali se praktično ne koriste.

U prilog kvalitetu FMS-a govori i činjenica da je on praktično izbacio *flightera* (flight inženjera) iz kokpita, pošto je preuzeo funkcije trećeg člana posade.

Pored toga, ukoliko iz nekog razloga (gust avio-saobraćaj, na primer) kontrola u nekoj tački zahteva *holding* (kruženje), FMS to registruje i ako *holding* potraje toliko da kompjuter proceni da je ugrožena mogućnost stizanja do alternativnog aerodroma, FMS automatski prekida holding i nastavlja duž rute.

Nadamo se da smo uspeli da vas upoznamo sa dva osnovna kompjuterska sistema u kabinama aviona, a u nekom od narednih brojeva uvešćemo vas u kokpit aviona ATR 72, trenutno najmodernije letelice JAT-ove putničke flote.

Tekst i fotografije
Relja JOVIĆ
(rjovic@afrodita.rcub.bg.ac.yu)

Virtual Reality bolesti

Mučnina kretanja

Sve masovnije korišćenje VR kaciga uslovilo je mnoge zdravstvene probleme kod ljudi koji ih koriste, čak su se javile i neke nove bolesti

Za razliku od nekih drugih računarskih oblasti, nastanak virtuelne realnosti se ne može vezati ni za jednu osobu pojedinačno. Najbolji kandidat za to mesto je, ipak, Ivan Šaterlend (Ivan Shuterland), čovek koji je kreirao najsavršenije vojne i komercijalne simulatore. Još 1965. godine on je napisao da čovek mora ekran TV prijemnika da shvati kao prozor u virtuelni svet.

Virtuelna realnost je već među nama. Ne morate da se krećete kroz *cyberspace* da biste to shvatili. Treba samo pogledati oko sebe. Novi modeli automobila, ili neki drugi proizvodi, verovatno već nekoliko godina postoje u virtuelnoj realnosti. To je veoma isplativo jer se mnogo manje sredstava troši na ispitivanje virtuelnog objekta nego na ispitivanje stvarnog. Tehnika je danas dovoljno napredovala da virtuelno okruženje sasvim približi stvarnom.

Međutim, nije sve tako prozaično. Postoje problemi koje je teško rešiti bez obzira koliko novca se ulaže u elektroniku koja omogućava virtuelnu realnost. Sve masovnije korišćenje VR kaciga uslovilo je mnoge zdravstvene probleme kod ljudi koji ih koriste, čak su se javile i neke nove bolesti. U nastavku ovog teksta biće prikazano nekoliko najčešćih problema koji se pojavljuju pri korišćenju VR uređaja.

Problemi sa vidom

Kada ljudsko oko sagledava stvarni svet u tri dimenzije, ono vidi objekte kako leže u ravnima koje se nalaze na različitim udaljenostima od osobe koja gleda. Fokusiranje na te objekte se obavlja na virtuelnim principima koji su se razvijali milionima godina, tako da mozak može pravilno da protumači signale koji mu stižu iz oka. Kada oko treba da se fokusira na objekat koji se nalazi na velikoj udaljenosti, mozak šalje informacije očnom mišiću da treba da divergira dovoljno da bi oko uspelo da jasno vidi traženi objekat.



Stavljanje 3D slike na ravan ekran koji se nalazi nekoliko centimetara ispred oka u potpunoj je suprotnosti sa prirodnim načinom fokusiranja objekata. Pokušavanje da se sagleda objekat koji, recimo, treba da bude 3 metra ispred oka, fokusiranjem na 3 cm može dovesti do velikih problema sa vidom. Takvo stanje oftalmolozi nazivaju „binokularni stres". On se može veoma lako izazvati malo dužim gledanjem u autostereogram (trodimenzionalnu sliku) koji se postavi nekoliko centimetara ispred oka. U ekstremnim slučajevima može da se javi tzv. efekat „zakrvavljenih očiju", odnosno može da dođe do pucanja kapilara u oku usled prevelikog naprezanja.

Ostali problemi

Drugi veliki problem koji nastaje korišćenjem kaciga za virtuelnu realnost je privremeni gubitak orijentacije. Iako je to najčešće kratkotrajan efekat, može da bude veoma neprijatan. To je naročito izraženo kada se VR uređaji koriste po prvi put kao i u slučaju ako se kaciga neprekidno koristi duže vreme. Ovu vrstu poremećaja stručnjaci su nazvali *„mučnina kretanja"*. Ako se umesto VR kaciga koriste hidraulični simulatori za virtuelnu realnost (koji daju potpun osećaj u virtuelnom svetu) poremećaj je nazvan *„simulatorska mučnina"*.

Pošto se u poslednje vreme u našoj zemlji pojavljuje sve više VR klubova koji iznajmljuju kacige, korisnici njihovih usluga treba da obrate pažnju na sve moguće probleme. Naravno, navedeni problemi se javljaju samo u slučaju preteranog korišćenja VR kaciga. Toga su svesni i proizvođači uređaja za virtuelnu realnost. Zato i postoji njihova preporuka da se na svakih petnaest minuta korišćenja VR kacige pravi pauza od bar pola sata.

Branislav BUBANJA

Caviar 2.5, BigFoot 2.5, Fireball 1.7

Najbolji diskovi u rasponu 1.7 - 2.5 GB

Dok većina proizvođača diskove uvećava po kapacitetu, „Quantum" je izbacio jednu nostalgičnu seriju drajvova od 5.25 inča, koja u današnje vreme, barem na oko, deluje vrlo egzotično. Ne bi u tome bilo ničeg lošeg, da nije jedne jednostavne činjenice: hard disk je (u većini slučajeva) uglavljen negde duboko u utrobi vašeg kompjutera, pa je daleko važnije kako radi, nego kako izgleda. Western Digital, bez obzira na kontroverzno ponašanje nekih modela iz serije 3 sa pojedinim elementima hardvera i softvera, modelom od 2.5 GB dokazuje da je jedini razlog što je najskuplji disk u svojoj kategoriji to što je i najbolji. „Quantumova" najcenjenija serija svih vremena (Fireball) demantuje glasine da je „klinički mrtva" i napada sa modelima kapaciteta sve do neverovatnih 3.8 GB (našu redakciju je „napao" samo primerak od 1.7 GB). Idemo redom da vidimo ko od njih šta zna.

Verovatno ste čuli za Jetija. Amerikanci imaju svoju varijantu istog, koji tumara negde po šumama severne Kalifornije, a zovu ga Bigfoot (veliko stopalo). Ova „medijska zvezda" pozajmila je ime jednoj od novih serija „Quantumovih" diskova. Asocijacija je jasna: Bigfoot diskovi su stvarno veliki, dimenzija male školske sveske, i traže slobodan 5.25 inčni slot. Nasuprot velikoj površini, izuzetno je tanak, tako da, zapravo, u jedan slot (po visini) možete usrafiti dva. Pored brojnih geometrijskih rekorda, ovaj disk je rekorder i po količini papirologije i softvera koji dobijate, kao i po lepoti pakovanja. Stiže u prekrasnoj šarenoj kutiji otpornoj na udarce (nismo proveravali sa kog sprata može da padne bez posledica), na kojoj je ispisano toliko argumentata u prilog „revolucionarnoj" 5.25 inčnoj tehnologiji da je već na prvi mah sumnjivo. Jedina logična stvar koja je izrečena jeste da za isti kapacitet imate veću površinu zapisa, što automatski podiže pouzdanost.

Quantum Bigfoot 2.5 GB i po kapacitetu spada u kategoriju „teškaša", tako da bi mogao biti vrlo interesantan onima koji žele da dobiju što više megabajta za što nižu cenu (doduše, njegova cena na našem tržištu varira). Benčinski testovi ovog diska jako su kontroverzni, dok je ukupan Winbench diskmark skor nekih 27% lošiji od trenutno najboljeg diska u toj kategoriji (WD), što se prilično precizno odražava na vreme potrebno za kopiranje test uzorka, u sekvencijalnom čitanju je nekih 260% jači od bilo kog konkurenta. Cifre deluju impresivno, ali nažalost naučili smo da je ono što je bitno za to kako će se jedan disk ponašati u realnom radu, zapravo nasumično (random) čitanje, a na tom polju je i do 30% slabiji.

Na ove rezultate ima vrlo različitih komentara, i neki njegovi vlasnici su bili veoma iznenađeni kad su ih čuli. To verovatno znači da je daleko od toga da ćete biti razočarani ako ga nabavite. Uostalom čak i on potvrđuje da danas na tržištu jednostavno nema loših diskova. Samo treba imati na umu da možete dobiti i nešto više.


Snimio Slobodan POTIĆ

FAT 16 ili 32?

FAT 32 je novi sistem particionisanja hard diskova koji nudi 32-bitnu FAT labelu. Šta time dobijate? Pre svega mogućnost efikasnog iskorišćenja prostora na disku, s obzirom na to da je veličina klastera (osnovne jedinice zauzeća fizičkog prostora na disku), bez obzira na veličinu particije, 4 KB. Kod starog FAT-a ovo se zauzeće duplira sa svakim udvostručenjem veličine particije, tako da je na particijama većim od 1 MB klaster ogroman: enormnih 32 kilobajta! Uzrok tome je ograničenje ukupnog broja klastera na particiji 16-bitnog FAT-a na 65535. To je posebno nepovoljno u slučaju da imate puno malih fajlova na disku i nije redak slučaj da se na taj način realni kapacitet diska smanji i za 30%. Na primer, ako se u kešu Internet browsera (gde su fajlovi po pravilu sitni) nakupilo pedesetak MB fajlova, sa klasterom od 32 KB to može da vam zauzme i do 300 MB fizičkog prostora na disku!

Druga povoljnost 32-bitnog FAT-a je što ukida gornju granicu veličine particije, koja je sa FAT-om 16 bila 2 MB. To znači da čak i na diskovima o kojima smo u ovom broju pisali možete imati samo jednu particiju, što ne bi bilo moguće ako ih particionišete pod starim FAT-om.

Ovo, doduše, donosi neznatan gubitak u brzini, ali je to zaista beznačajan faktor u svetlu onoga što dobijate novim FAT-om. Za sada su jedini operativni sistemi koji ga podržavaju Windows NT 4.0 i Windows 96 (Windows 95, avgust 1996.), tako da teško vam preporučiti da se opredelite za jedan od njih.

A to „nešto više" nudi vam već ista firma u klasičnom pakovanju od 3.5". *Quantum Fireball* je sigurno serija na čije predstavljanje ne treba trošiti previše reči. Iako na tržištu već skoro dve godine, model od 1.1 GB je po brzini i kvalitetu i dan danas etalon za poređenje svih diskova koji dolaze. U ovom broju smo probali Fireball od 1.7, a nadamo se da ćemo u vremenu koje dolazi videti i ostale predstavnike serije 2.1, 2.5, 3.2 i 3.8 MB!

Šta reći o Fireballu 1.7 GB nego da ničim nije ukaljao „obraz" svojih predaka. Još uvek je to disk koji jedini, uz Western Digital modele, zaslužuje pet zvezdica. Ubedljivo ostavlja sve svoje konkurente za klasu niže: IBM je u zaostatku od nekih 12%, Seagate Medalist oko 10%, približno koliko i Maxtor. Ono što Fireball čini najboljom kupovinom u svakoj klasi jeste izvanredna tolerancija na hardversko okruženje u kome radi. On ne pravi pitanje koja je ploča, čipset ili kontroler ili koji je operativni sistem i koja verzija u pitanju: njegovu elektroniku jednostavno ništa ne može zbuniti i uvek će davati svoj maksimum. Nestrpljivo čekamo veće modele, a vama preporučujemo da ga pazarite (ako ga nađete).

Western Digital je oduvek pravio najskuplje diskove, za koje je bilo široko rasprostranjeno mišljenje da su i najbolji. Moram priznati da je WD Caviar 32500 jedini WD u koji sam se zaljubio na prvi pogled. Razlog je jednostavan: rezultati koje je dao na testiranju u svakom pogledu su briljantni, čak su nadmašili Fireball (doduše, model koji nije u istoj kategoriji) za 1.5%. Testiranje koje smo obavili bilo je vrlo temeljno, sa različitim veličinama particija (samim tim i klastera), kao i sa oba danas poznata sistema FAT ta-

U rubrici TEST DRIVE predstavljamo opremu koja je dostupna na domaćem računarskom tržištu. Ako smatrate da i vi u svojoj ponudi imate zanimljiv proizvod, javite se (telefon/fax 011/322-0559, T. Stančević, E. Smajić). Opremu ćemo uzeti na nekoliko dana i to je sve što se tiče uslova.

Računarske komponente koje prikazujemo u rubrici TEST DRIVE instaliramo i testiramo na osnovnoj konfiguraciji firme „ŠUTLIĆ GENIUS" (486 DX5, 133 MHz, 16 MB RAM, Philips 14-inčni kolor monitor...). Zahvaljujemo se firmi „ŠUTLIĆ GENIUS" na sponzorstvu ove rubrike.

ela (FAT 16 i 32). Treba napomenuti da je WD 32500 disk koji najmanje gubi na brzini kada se opredelite za FAT 32 (manje od 4%, za razliku od Fireballa koji izgubi preko 6%). Rezultat u Win benchu od 1090 (Pentium ploča, Cyrix 150+) je do sada najbolji koji smo dobili na testiranju diskova u Pentium kategoriji. WD to pre svega treba da zahvali rezultatima *random read* testa, gde je ubedljivo bez premca.

Međutim, u celoj priči o WD u treba voditi računa o softverskom i hardverskom okruženju u kome se nalazi, pošto je na to izuzetno osetljiv. Neke ploče mu jednostavno nikako ne prijaju, kao što je to bio slučaj sa Acer pločom koju smo u ovom broju testirali, koja ima *Holtek* kontroler. Stalna, mučna kočenja bila su više nego očigledna, a rezultati su pokazali da je ovakvo okruženje oborilo performanse disku za više od 70% (dok je Fireball na istoj ploči radio savršeno). Za WD diskove toplo vam preporučujemo GA ploče, kao i ostale sa UMC i Winbond kontrolerima. Takođe treba voditi računa i (ako koristite Windows 95) koju verziju koristite. Starije verzije (one iz 95. godine) imaju loše HD drajvere koji se sluđuju kada dođu u dodir sa WD diskovima. Nova verzija iz avgusta 96. (popularno nazvana Windows 96) sem što ima drajvere koji su generalno brži u transferu diska za nekih 50%, savršeno se „sporazumeva" sa WD diskovima. Ako sve ovo budete imali na umu, satisfakcija vaša je zagarantovana.

Aleksandar VELJKOVIĆ

Quantum BigFoot ustupio „Rebel Soft"
Quantum Fireball ustupio „Computer Dream"
WD Caviar 32500 ustupio „Tera-com"

Mitsumi FX800S

Osmobrzinac sa dobrim odnosom cena/kvalitet



Još jedan u nizu osmobrzinaca koje smo u poslednjih nekoliko meseci intenzivno testirali, bila je prva pomisao pri susretu sa Mitsumijevim FX800S modelom.

Drajv prijatne spoljašnjosti i solidne izrade krije nežan mehanizam ležišta za diskove sa izuzetnim rešenjem koje omogućava rad i u vertikalnom položaju. Treba obratiti pažnju na orijentaciju drajva – dugme za izbacivanje diskova treba da bude sa gornje strane. Na prednjoj maski nedostaje dugme za puštanje audio diskova (Play/Next), a bilo bi dobro da se umesto točkića potenciometra na tom mestu nalaze digitalne komande za podešavanje jačine na izlazu za slušalice. Na zadnjoj strani je plastični panel sa konektorima kome nedostaje digitalni izlaz za zvuk.

Podešavanje DOS drajvera na disketi (MTMCDAI.SYS) dokumentovano je u uputstvu, pa preporučujemo da parametre IDE porta (/P:Adresa_porta IRQ) podesite kako se prilikom svakog pokretanja drajvera ne bi gubilo vreme oko automatskog detektovanja parametara. U Windowsu 95 instalacija se praktično ne oseća – drajver se instalira iz baze Windowsa i dodeli mu se prvo slobodno slovo.

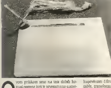
Na rad drajva nemamo nikakvih zamerki. Na komandu za izbacivanje, drajv reaguje gotovo trenutno, promena diska se brzo detektuje, pa nije potrebno čekati po šest sekundi da se disk učita (kao što je to bio slučaj sa ozloglašenim drajvom IMES 6x).

Brzina drajva nije sjajna za klasu osmobrzinaca. Po svim izmerenim vremenima pristupa podacima drajv stoji iza Teaca i GoldStara dok je prosečno vreme pretraživanja (bez čitanja) bolje i od šampionskog. Transfer od stabilnih 1214 KB/s najbliži je onome koji smo izmerili na Teacu (1221 KB/s).

Drajv predstavlja dobru kupovinu sa aspekta odnosa cene i performansi, pa se kao takav može uzeti u razmatranje za nabavku (opet u nedostatku jednog Teaca i GoldStara iz iste klase).

Nikola STOJANOVIĆ

Proizvod ustupio „Šuftić & Mikrodizajn"



WACOM Ultra Pad A5

Tabla za crtanje odličnih karakteristika

Ovom prilikom smo na test dobili komad opreme koji je prvenstveno namenjen onima čiji se veći deo posla sastoji u držanju olovke, pera, četkice... ili ako baš hoćete – dizajnerima i umetnicima koji svoj talenat žele da ispolje na računaru.

Radi se o tabli za crtanje koja dolazi sa udaljenog ostrva. Po rečima ljudi iz firme WACOM, ova tablu su izradili njihovi stručnjaci koristeći najsavremeniju tehnologiju i unapređenu u vidu potrebe korisnika. Mišljenje autora, naravno ne ulazeći u istinitost priče o najsavremenijoj tehnologiji, je da su stvarno uradili dobar posao.

Komplet koji se dobija kupovinom *Ultra Pada* sastoji se iz sledećeg: table, transformatora za napajanje, olovke držača za olovku, uputstva za instalaciju i rukovanje, kao i dve instalacione diskete. Radna površina table je A5, a dugačak kabl koji na svome kraju ima priključak za serijski port (pretvarač iz velikog u mali se takođe dobija) jedina je veza sa računarom. Na priključku se nalazi i mesto za napajanje te je uključivanjem transformatora u struju hardverska instalacija gotova. Softver koji se nalazi na disketama omogućuje da se tabla koristi na DOS Windows 3.xx, Windows NT i Windows 95 platformama. Tabla podleže plug and play standardu tako da je instalacija za Windows (što je i najbitnije) stvarno laka. Instalacija za DOS podrazumeva zamenu mouse drajvera odgovarajućim za tablu za crtanje.

Olovka, sem što je bežična, ima i nekoliko interesantnih i primenljivih mogućnosti. Osetljiva je na pritisak (pressure sensitive) i nagib. To znači da u potpunosti oponaša pravu olovku. Dakle, da bi se dobile linije različitih debljina potrebno je samo vršiti različit pritisak na olovku. Isto važi i za nagib. Ma šta nacrtali, moći ćete lako i da obrišete. Dovoljno je okrenuti drugu stranu olovke i gumica će uraditi svoj

posao. Ove mogućnosti su naravno primenljive samo u programima koji ih podržavaju. Na sreću, program koji je upravo pravljen za crtanje i likovno izražavanje podržava sve mogućnosti ove olovke. Dakako, radi se o *Fractal Paint Designeru*. Osetljivost na pritisak podržava-ju i mnogi drugi programi koji su navedeni u priručniku. Mi ćemo pomenuti još jedan koji je zasigurno najrasprostranjeniji - *Adobe PhotoShop*. Verzija 3.0xx sama po sebi ne podržava ovu pogodnost, ali se na disketama nalazi plug-in koji program čini osetljivim za olovku. Što se osetljivosti na nagib tiče, FDP je za sada jedini koji može u zavisnosti od položaja olovke da promeni oblik četkice.

Nakon softverske instalacije u kontrol panelu se pojavljuje i ikona koja omogućava konfigurisanje table i olovke. Sem podešavanja finoće pritiska i nagiba moguće je podesiti i kastomizovati stvari koje se odnose na normalan rad u Windows okruženju (inače olovka i miš mogu da rade i istovremeno, mada miš pored ovakve olovke samo smeta).

Šta reći nego da je ova grafička tabla ne samo pravo rešenje, nego i nešto što je neophodno za nekoga ko se ozbiljno bavi bilo kojim vidom likovne, odnosno grafičke delatnosti na računaru.

Haris SMAJIĆ

Proizvod ustupio „Computerland"

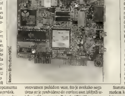
Prolink V288RI

Interni modem srednje klase

Pojava 28 800 b/s modema srednje klase na našem tržištu govori u prilog tome da oni polako preuzimaju primat. Modem koji ovde prikazujemo svojom cenom od oko 200 DEM pripada upravo ovom sloju.

Prolink V288RI je interni modem, poseduje džampere za podešavanje serijskog porta i interapta, a zanimljivo je da ga *Windows 95* odmah posle instalacije prepoznaje kao „Standard 28800 modem". Iako to nigde u uputstvu nije naglašeno, biće da Windows sam pregleda serijske portove, mada nam se to nije dešavalo sa drugim modemima.

V288RI radi po V.34 standardu i podržava prenos do 28 800 b/s, što nam daje dobru priliku da još jednom načnemo pitanje visokih brzina na našim linijama. Na sreću, stanje se popravilo u poslednje vreme, pa smo mi sa naše „Alcatel" centrale iz prve uspeli da uspostavimo dobru vezu i sa novobeogradskom (brojevi počinju na 14), kao i sa centralom „Akademija" (18). U svetlu ovoga, našu nekadašnju preporuku da 28 800 modeme još ne vredi kupovati preinačujemo i, ne bez optimizma konstatujemo da je došlo vreme za napredak.



Snimio Slobodan POPOVIĆ

Iako uspeva da uspostavi dobru vezu sa drugim V.34 modemima, V288RI ima jednu jako lošu osobinu: ukoliko ste preko njega priključili i telefon, on neće biti uključen prilikom zvonja i svako dizanje slušalice rezultovaće smetnjama i verovatnim prekidom veze, što je svakako nega-tivno jer je predviđeno da modem sam isključi telefon prilikom zvanja. Takođe, V288RI ne prepoznaje dobar deo signala zauzete veze koji se kod nas pojavljuje, iako se slažemo da nije dobro što JP PTT Srbije ne poštuje jedan standard po tom pitanju, već se različite centrale različito oglašavaju. Nije nam uspelo ni da nateramo ugrađeni zvučnik da ljudski propušta zvuke s linije, pa je jedini način da čujemo šta se dešava pri zvanju bio priključivanje dodatnog zvučnika.

V288RI je proveo nedelju dana na BBS-u Politika i dosta dobro se pokazao. Nije bilo zaglavljivanja i potrebe za resetovanjem, što je jako bitno ukoliko nameravate da ga koristite na nekom BBS-u ili modemskom servisu druge vrste. Mi smo, doduše, kao brzinu između modema i računara stavili 57 600 b/s, iako uputstvo preporučuje 115 200 za optimalan prenos, ali nismo primetili drastičan pad brzine. Na testovima prenosa kompresovanih fajlova brzina je uglavnom varirala oko 3200 CPS, što nije loše, ali nije najbolje što V.34 modemi mogu da postignu.

Fax i Voice mogućnosti su standardne, a udobnost njihovog korišćenja mnogo više zavisi od softvera nego od modema. Uz V288RI se dobija *BitWare Cheyenne VFD* koristan i jako dobar program uz pomoć koga možete primati i slati faksimile ili pretvoriti svoj modem u telefonsku sekretaricu. Program, naravno, zahteva Windows okruženje.

Sumiravši utiske, rekli bismo da ovo i nije modem koji bismo mogli svakome preporučiti. Iako on radi dobro posle uspostavljanja veze, razne sitnice koje smo pomenuli umanjuju ukupnu ocenu.

Slobodan POPOVIĆ

Proizvod ustupio „Computer Dream"

Kutije za CD-ove i diskete

Uvedite red na stolu, u džepu i torbi

U današnje vreme vladavine CD medija može vam se lako desiti da je nekadašnju povišu hrpu disketa na radnom stolu (a i u ormanu, ispod kreveta...) zamenila gomila CD-ova u kojoj se već teško snalazite. Pravo rešenje za to jeste kutija za smeštanje CD diskova. Izgleda veoma lepo i lako se uklapa u standardno PC okruženje. „Po defaultu" prima 10 CD-ova, međutim lako se može nadograditi (međusobno su komplementarne pa ih možete redati jednu na drugu). Vrlo jednostavnim mehanizmom omogućeno je da željeni CD iskoči iz kutije. Dovoljno je samo da pritisnete na odgovarajuće dugme. Zaista korisna stvar koja će uneti red među vaše CD-ove i osloboditi dragoceni prostor na stolu.

Iako je ovo era CD-ova, ponekad će vam zatrebati da odnesete nekoliko disketa kod prijatelja kojem je upravo pao sistem. Standardna kutija za diskete je izvistan lek za gužvu u gradskom prevozu. A ako nosite svega jednu ili dve diskete vrlo dobro će doći i džepna varijanta pomenute kutije. Naime, u nju možete staviti dve diskete i sve



to lepo smestiti u džep jakne ili farmerki. Opet, vrlo korisno.

Vladimir PRELOVAC

Proizvod ustupio „Computer Dream"

Essex NF848F

ProView - vrlo jeftin 14-inčni monitor

Posredstvom Interneta i nekih telešoping servisa ušli smo u trag nepoznatoj firmi „Essex Monitor Co" koja se potpisala iza monitora koji smo testirali. Cene njihovih monitora su povoljnije od „Philipsovih" i većine modela iste klase i sličnog kvaliteta.

Na prvi pogled uočava se nedostatak markice sa imenom proizvođača što ukazuje na orijentaciju proizvođača ka OEM firmama koje samo sklapaju komponente, ne proizvode komponente i samostalno otiskuju svoj logotip na prednjoj maski. Za uteh stoji veliki natpis „Low Radiation" koji se na pristojnim monitorima može naći samo u deklaraciji proizvođača (pod stavkom MPR II compliant).

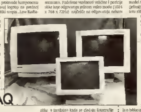
Od komandi na prednjoj maski nalazi se standardni niz potenciometara za vertikalno i horizontalno podešavanje pozicije i veličine slike, odnosno osvetljenja i kontrasta. U rezoluciji 1024 x 768 monitor radi u preplitenom režimu te rad u ovoj rezoluciji ne preporučujemo ukoliko vam je stalo do vida. Prihvatljiva radna rezolucija za monitore dijagonale 14 inča je 800 x 600 piksela i frekvencijom osvežavanja od 72 Hz. Jeftina *Expert Color S3 Trio 64* video kartica sa sopstvenim drajverima i *S3 VManager* utilitijem proverено radi na frekvenciji od 72 Hz u pomenutoj rezoluciji pri čemu se slika poveća i posvetli. U tom kontekstu mogli bi smo da preporučimo monitor, ali jedna „sitnica" upada u oči. Nedostatak digitalnih komandi i hardverskih registara za smeštanje prepodešenih parametara slike sprečava nas da monitor komforno koristimo u različitom video rezimima. Podešene vrednosti veličine i pozicije slike koje odgovaraju jednom video modu (1024 x 768 x 72Hz) najčešće ne odgovaraju nekom drugom modu (640 x 480 x 60Hz) te se dešava da je slika u jednom režimu odlična a u drugom razvučena i pomerena u stranu po jednoj, često i po obe ose.

U najvišoj rezoluciji koju ovaj monitor izdržava (1280 x 1024 interlaced) slika je takvog kvaliteta da čovek ubrzo poželi da se vrati u neku nižu rezoluciju. Ipak, ovaj mod se može povremeno koristiti za gledanje velikih crno-belih fotografija kada se želi izbeći skrolovanje po ekranu. U tom režimu se na bočnim ivicama ekrana pojavljuju dve vertikalne svetle pruge koje se ne mogu ukloniti ni širenjem slike van granica vidljivog dela ekrana.

ProView, kako se na domaćem tržištu zove model *NF848F*, spada u višu klasu ekonomskih (jeftinijih) modela 14-inčnih monitora. Po kvalitetu slike je bolji od „Daewoovog" modela Crystal 14Sm i „Philipsovog" modela 14C od nosno n nivou Philipsa 14b. Po ceni navedeni model predstavlja dobar izbor.

Nikola STOJANOVIĆ

Proizvod ustupio „Computer Dream"



COMPAQ Presario 15SV

Odličan 15-inčni monitor sa pedigreom

Veliki američki proizvođač kompjutera, monitora i dodatne opreme za kompjutere već godinu dana nastupa sa familijom *Presario*. Poznati su porodični modeli iz serije 4000, kućni i kancelarijski modeli serije 6000 i vrhunski multimedijalni Pentiumi serije 8000.

Na prvi pogled ovaj monitor po imenu *Presario 15SV* ostavio je na nas povoljan utisak. Posle testiranja na G* utvrdili smo da je plastika sa prednje strane krhka, ali da je sve ostalo u savršenom skladu sa reputacijom serije 7200. Pomenutoj seriji pripadaju stariji stoni Pentiumi (od 75 do 133 MHz) uz koje se monitor standardno isporučuje.

Slika na ekranu sa 15-inčnom dijagonalom čiji vidljivi deo iznosi 13.5 inča, ili 34 cm koliko smo izmerili, za svaku je pohvalu. Jasna, čista i sa odličnim kontrastom kada se posmatraju crno-bele skenirane i generisane slike, a izražajna kada se gledaju fotografije pejzaža u punom koloru. U različitim video režimima, monitor korektno menja prepodešene vrednosti proporcija slike, parametre jastuka i trapezoida. Ove vrednosti se mogu podesiti kada se monitor prvi put probudi u novom video režimu, a potom se automatski pamte. Osnovna podešavanja osvetljenosti i kontrasta obavljaju se pomoću potenciometara na desnoj strani prednje maske, tik pored velikog dugmeta za uključivanje i zelene svetleće diode koja pokazuje status monitora. Podešavanja horizontalne i vertikalne veličine i položaja slike obavljaju se pomoću parova digitalnih dugmića skrivenih iza vratanca na levoj strani, dok se napredne opcije za podešavanje dobijaju u kombinaciji sa funkcijskim tasterom. Sva podešavanja se mogu vratiti na početne vrednosti pomoću reset tastera.

Funkcije za podešavanje monitora se i bez pomoći kratkog uputstva mogu empirijskom metodom brzo savladati. Potrebna podešavanja slike se ionako vrše samo kada se monitor prvi put aktivira u novom režimu, odnosno kada se promeni grafička kartica. Zato nedostatak menija sa opcijama na ekranu, koji sve češće srećemo na savremenim modelima, ne predstavlja ozbiljnu zamerku ovom izvrsnom monitoru.

N. STOJANOVIĆ

Proizvod ustupio „Computer Dream"

Proview 9"

Mali VGA monitor specijalne namene

Sve češće se PC kompjuteri koriste kao samostalne registar kase ili POS stanice (Point Of Sale) kada su opremljeni i uređajem za čitanje linijskog koda i umreženi u POS sistem. Srećemo ih i u ulozi inteligentnih terminala u bibliotekama (Biblioteka grada Beograda) odnosno radne stanice za automatsko razduživanje (British Council Library). U svakom od navedenih primera monitor je nezaobilazni element, a sve potrebe najčešće zadovoljava monohromatski VGA monitor.

Minijaturni monitor dijagonale devet inča nedavno smo testirali na našem serveru. Za poslove poput nadgledanja Print Managera i administriranje Windowsa 95 mališan je poslužio bolje nego što smo zamišljali. Probali smo da ga koristimo kao deo konzole za pristup BBS-u gde se takođe pokazao upotrebljiv.

Monitor raspolaže svetlećom diodom na prednjoj strani, jednim reglerom za podešavanje osvetljenosti na donjoj strani i prekidačem za napajanje skrivenim pored potenciometara za podešavanje fokusa i pozicije na zadnjoj strani.

Slika je minijaturnih dimenzija, ali sasvim prihvatljive razlučivosti za rad u DOS-u. Standardna VGA rezolucija od 640 x 480 piksela u 16 nijansi pokriće potrebe terminala (Unix, BBS) za DOS aplikacije poput Kase, Vilea i dr. Kvalitet slike nije očaravajući, jedva da se može nazvati prihvatljivim, prvenstveno zbog deformacija koje se manifestuju u gornjem desnom uglu ekrana i povremenog iznenadnog treperenja. Ovo poslednje može biti rezultat osetljivosti elektronike na promene u naponu, ali to nije opravdanje.

Ovako jeftin VGA monitor predstavlja povoljno rešenje za dugo zapostavljane primene PC računara.

N. S.

Proizvod ustupio „Computer Dream"

AMD K5 100

AMD se pridružuje krugu Intelovih uspešnih konkurenata u Pentium kategoriji

Dok je nekada između Pentiuma i Intela dolazio znak jednakosti u poslednje vreme konkurenti su se umešali i u ovaj segment tržišta čini se još uspešnije nego što su to činili u domenu 486 procesora. Prvo je došao Cyrix, o kome smo već pisali i koji je u međuvremenu postao izbor mnogih zadovoljnih korisnika, a u poslednje vreme AMD zahvata sve segment tržišta najjeftinijih Pentiuma, ozbiljno dovodeći u pitanje dalju isplativost nabavke 486-ica.

Šta je AMD K5 100? Izuzetno jeftina zamena za P 100? Ubica AMD X5 133? Po svemu sudeći jedno i drugo. Ovaj izuzetno dobro izbalansiran procesor gotovo da po svemu dostiže Intelov Pentium na 100 MHz, pogotovu u 32-bitnim instrukcijama, gde je zaostatak zanemarljiv (u 16-bitnim je oko 10%). Iako se u ukupnom skoru ne može porediti sa efikasnošću Cyrix procesora, njegov FPU (numerička jedinica) je izvanredan, tako da pokriva upravo onaj segment koji je jedina slaba tačka Cyrixa. Zato je idealno rešenje za one koji su zainteresovani za CAD i rendering, a nisu u stanju da ulože mnogo novca u kompjuter.

Kod komunikacije sa diskom beleži izvestan pad, tj. sa taktom sistemske magistrale od 66 MHz (100=66x1.5) daje 13% lošiju brzinu transfera diska nego Cyrix na taktu magistrale od 60 MHz (doduše, Cyrix je na ovom polju jači od Intela). Međutim, nije sve u brojkama. Utisak koji je u radu ostavio ovaj procesor izuzetno je povoljan i ujednačen, bez obzira na aplikaciju koja je korišćena. Dva dana smo ga koristili umesto Cyrixa 150+ i veći deo vremena potpuno smo bili svesni da je došlo do značajne promene (nabolje?) čak i u zahtevnim igrama kao što je Quake ili Need For Speed razlika u performansama je bila dva je uočljiva.

Za cenu od nekih 130 DEM dobijate nešto što u konkretnom radu zanemarljivo zaostaje za procesorima koji su 2 do 3 puta skuplji. Ovaj momenat neizbežno nameće poređenje sa u poslednje vreme verovatno najpopularnijim 486 procesorom AMD X5 133 MHz. Kako stvari stoje, sada je razlika u ceni konfiguracija baziranih na ova dva procesora tek nekih 100 DEM, što čini svaku kupovinu 486-ice bacanjem novca. Što se performansi tiče, razlika u klasi je očigledna - kao nebo i zemlja. K5 je po svemu viđenom pravi Pentium procesor (u krajnjoj liniji, čak se i ubada u Pentium ploče), a X5 je čak i uz maksimalno „presvlravanje" samo 486. Ako uzmemo u obzir katastrofalni kvalitet 486 ploča, koji je iz dana u dan sve gori (na šta nam se čak i dileri žale), a upravo suprotan trend na tržištu Pentium ploča, nameće se zaključak da je sa ovom prinovom na nebu procesora kupovina 486-ice ubuduće moguća samo iz neinformisanosti.



Za sada se mogu naći procesori iz porodice K5 sa taktom samo do 100 MHz, jer AMD još uvek nije pustio u prodaju sledeću generaciju, sa umnoškom takta sistemske magistrale većim od 1.5. Ovo kašnjenje, s obzirom na najnovije proizvode konkurenata, možda deluje kao opasan poslovni propust, ali se na to može gledati i drugačije. AMD očito cilja na masovnu produkciju, a to sigurno nije u domenu *high end* mašina.

Povoljna cena koja definitivno gasi 486 porodicu može im doneti daleko više koristi, pogotovu na tržištima male platežne moći, kakvo je naše.

Aleksandar VELJKOVIĆ

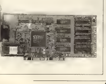
Proizvod ustupio „Computer Dream"

3D Artist (AOpen PT60)

Dobra video kartica sa odličnim video procesorom

Dobro nam je poznat tajvanski proizvođač „Acer Group", kod nas je poznat po ogranku „AOpen" koji zajedno sa „Acer Peripherals Inc." nastupa sa paletom PC komponenata.

U „Acerovim" fabrikama se proizvode gotovo sve vrste kompjuterskih delova i periferija, ali i kompletni kompjuteri za daleko poznatije imene firme. U katalоškoj ponudi OEM proizvoda nalazi se i grafička kartica *3D Artist* bazirana na novom *ViRGE 3D* video i rendering procesoru firme „S3 Incorporated". Kartica dolazi sa 2 MB EDO memorije, što je danas minimum za komforan rad. U startu je sposobna da prikaže visoku rezoluciju (1024 x 768) u HiColoru, koja se može preporučiti vlasnicima boljih 15-inčnih monitora jer kartica podržava frekvencije osvežavanja do ergonomskih 85Hz. Najviša rezolucija koju ova kartica podržava (1280 x 1024 x HiColor 75Hz NI) dostupna je ako se proširi sa dodatnih 2 MB. Preko Direct Draw drajvera moguće je softversko dekodovanje MPEG video formata, dok se opciono na karticu može priključiti i hardverski dekoder *PV 60D* koji u značajnoj meri oslobađa procesor za druge aktivnosti.



Uz karticu se pored uputstva dobijaju diskete sa drajverima za Windows 3.1, 95 i NT3.5. Po instalaciji drajvera, uz pomoć stavke **3D Artist** unutar **Display Properties** panela moguće je podesiti frekvencije osvežavanja slike. Mi nismo imali problema da vidimo i više grafičke modove (1280x1024) na konfekcijskim monitorima koji ne rade na višim frekvencijama osvežavanja. Potom smo isprobali i standardne Direct

S3 ViRGE 3D/VX

Brojni testovi koje smo sproveli pokazali su izvesne kontroverze vezane za ovaj grafički procesor. ViRGE 3D u startu postiže više nego dvostruko ubrzanje u odnosu na Trio 64V+. Ovaj 64-bitni procesor mnogo bolje radi u režimima sa punim kolorom nego kada operiše sa 16-bitnom paletom (65536 boja).

Poseduje brži integrisani RAMDAC i sintetizator frekvencije (220 MHz u poređenju sa 135 MHz kod Trio 64V+ čipa), dve 64-bitne piksel sabirnice i podršku za jednociklusnu EDO memoriju. Nije izostavljena podrška za Scenic Highway magistralu i Stream Processor firme S3 kojom se povezuje sa hardverom za dekodovanje MPEG 1 video zapisa.

Od 3D funkcija hardverski realizuje Flat i Gouraud senčenje, postiže Matt key pomoću alfa kanala, dvolinearno i trolinearno filtriranje tekstura, MIP mapiranje i mapiranje tekstura živim video sadržajem, korekciju perspektive i Z-bafering, zamućenje i zamagljenje po dubini.

Draw drajvere za *S3 VIRGE 3D* čip, koji po performansama ne zaostaju za isporučenim drajverima, a ne bune se protiv instaliranog utilitya unutar Display Properties panela.

Poredili smo performanse kartice sa referentnom *Stealth 64 Video 3001* karticom *(S3 Trio 64V+ akcelerator)* u originalnoj Diamondovoj izvedbi. U srednjoj rezoluciji (800 x 600) u punom koloru *3D Artist* kartica je u proseku 32% brža. S druge strane, originalna „Diamondova" kartica sa istim grafičkim akceleratorom kao kod testiranog modela *(Stealth 3D 2000)* je čak za polovinu brža (157%) od testirane. U HiColor paleti razlika između Acerovog i Diamondovog ekvivalenta manje je izražena – 11% u korist *3D Artista*. Međutim, ovaj rezultat je više slabost Diamondovih drajvera pri radu sa HiColor paletom, nego veliki plus za „Acerovu" karticu. Daleko su važniji rezultati koje kartice ostvaruju u TrueColor režimima, pogotovu kod kartica sa 2MB koje na monitorima od 14-inča rade u prihvatljivoj rezoluciji (800 x 600).

Nikola STOJANOVIĆ

Proizvod ustupio „BM Computers"

AOpen AW32 Pro

Kvalitetna 16-bitna zvučna karta

Evo prilike da u poplavi raznih 16 bitnih kartica tzv. Sound Blaster 16 „kompatibilaca" vidimo i nešto sa potpisom renomirane firme. Već iz prvog pogleda jasno je da je reč o preimenovanoj kartici koja se kod nas prodaje kao Yamaha. Doduše, glavni (i jedini) čip na njoj označen je kao Crystal (čipset od ranije poznat po kvalitetu i niskom nivou šuma), ali zbog tog natpisa, i on, sam kao i celokupna elektronika kartice, identična.

Kada je naš urednik uzeo u ruku ovo čudo, pitao je: „Ko je poskidao čipove?" A onda je uočio dotični Crystal čije su dimenzije (u odnosu na uobičajene) takve da je slabovidima potrebna lupa. Malo je neverovatno da je celokupna zvučna „pamet" mogla da stane na ovako malu pločicu. Zato smo iz prve bili pomalo skeptični. Međutim, skepticizam je ubrzo ustupio mesto oduševljenju – zvuk koji ova kartica daje bolji je od većine konkurentskih u 16-bitnoj klasi, sa punoćom zvuka i bolčinom basova koja se veoma približava originalnim Creative Labs blasterima. Jedina sitna zamerka jeste pucketanje pri inicijalizaciji kartice (doduše, prisutno i kod većine drugih), ali to vam neće smetati s obzirom da se dešava samo pri resetu i učitavanju drajvera iz DOS-a ili Windowsa. Što se same hardverske konstrukcije tiče, možda se nije moglo škrtariti na broju izlaza za zvuk, umesto uobičajenih dva (speakers, line), ovde postoji samo jedan.



Snimio Slobodan POTIĆ

Kartica je potpuno Plug&Play, što znači da je BIOS detektuje, Windows 95 prepoznaje i po uobičajenoj proceduri instalira drajvere bez ikakvih poteškoća. Sem što je opremljena detaljnom knjižicom na 4 jezika u kojoj je opširno objašnjeno hardversko i softversko konfigurisanje, priložen je i sav neophodan softver na dve diskete. Jedna je za instalaciju pod W95, a druga za Windows 3.11 i DOS (što znači da ne morate imati P&P operativni sistem da biste je mogli koristiti). Mnoge kartice pri instalaciji W95 drajvera se konfigurišu samo za rad u Windowsu i kod korisnika izazivaju reakciju koja prodavcima diže pritisak, a koja otprilike ovako glasi: „...kartica je neispravna, jer u igrama nemam zvuk..." Ovde tih problema nema, sem što će u procesu instalacije drajvera za W95 biti instaliran i Music Center (audio CD plejer, midi i wav plejer), automatski će biti ubačen i DOS drajver u config.sys, čime će sistem biti kompletno iskonfigurisan u jednom koraku.

Ako niste profesionalni muzičar da vam treba wave table sinteza i dosta memorije na samoj zvučnoj kartici, ako ste običan korisnik koji želi da je koristi za Windows igre, multimedijalnu i puštanje audio diskova, šta drugo reći nego – toplo preporučujemo.

Aleksandar VELJKOVIĆ

Proizvod ustupio „BM Computers"

Sredstva za čišćenje

Čistoća je pola zdravlja

Kada vide da im je ekran monitora zaprljan (neka to nikad i ne primete) većina naših ljudi posegne za nekom krpom i „domaćom ljutom". Ljudi na zapadu, međutim, takve stvari rešavaju drugačije. Recimo, koriste posebne antistatičke krpice, kojih ima tridesetak u pakovanju i one svoj posao obavljaju besprekorno. U sebi sadrže antistatičku tečnost koja onemogućava stvaranje naslaga prašine na ekranu usled statičkog elektriciteta. Posle isprobavanja jedne takve krpice na monitoru, a zatim i na TV ekranu bela krpica je postala skoro totalno crna, ali je slika na ekranu bila kristalno čista.

Disketa za čišćenje glave flopi diska je već dugo prisutna na tržištu i tu se nema šta reći, sem da je preporučljivo koristiti je jednom sedmično. No, po svemu sudeći, najkorisnija stvarčica koju biste sebi mogli priuštiti je pribor za čišćenje CD-ova. Sastoji se od jedne „kutijice" koja je veličinom i oblikom slična omotu za CD-ove i spreja za čišćenje. CD se ubaci u kutijicu, ravnomerno poprska sprejom i ručno zavrti desetak puta. Dok vi vrtite, preko sistema zupčanika vrti se i jedna krpica koja razmazuje tečnost po disku i čisti ga. Iako je autor uvek bio prilično skeptičan prema ovakvim sredstvima, ovoga puta se zaista prijatno iznenadio. Radi se o jednom starom CD-u koji je na sebi imao neku vrlo dugačku AVI animaciju i koju nijedan CD-ROM nije uspeo da pusti – očigledno je problem bio u samom disku. No, posle čišćenja, animacija je krenula iz prve i savršeno glatko! Autor je odmah pristupio čišćenju svoje skromne kolekcije od par muzičkih CD-ova (naravno bugarskog porekla). Ne verujemo je koliko su posle toga jasnije i izražajnije zvučali (neko će reći da je to stvar sugestije no sve je potvrdio komšija koji se tada prvi put pobunio kada je do daske odvrnut „You could be mine" G N R.). U svakom slučaju „CD Cleaning Kit" se nekako isplati nabaviti.



Vladimir PRELOVAC

Proizvod ustupio „Computer Dream"

Uređuje TIHOMIR STANČEVIĆ

Scala MultiMedia MM100

Amigin program za multimedijalne prezentacije sada i za PC

Do sada su programi američke softverske kuće „Scala Inc" na našim prostorima bili poznati samo vlasnicima Amiga računara. Korisnici programa *Scala 500* koji se za Amigu pojavio još pre nekoliko godina mogli su jednostavno da naprave grafičku, pa čak i multimedijalnu prezentaciju na svom računaru. Lakoću rada sa „Scalainim" programima su iskoristile domaće televizijske stanice na kojima su se ovakvi programi koristili za grafičku obradu TV slike uz pomoć najobičnijeg *Genlocka*. Do skora su Amigu i *Scalu MM* koristile i beogradske televizije Pink, 3K, Art kanal. Verujemo da se i u većini lokalnih televizija primenjuje isti sistem.

Ono što *Scala MultiMedia MM100* nudi vlasnicima PC računara je ustvari kompletan produkcioni multimedijalni studio u kome možete koristiti neprevaziđene (i do sada na PC računarima neviđene) televizijske efekte pojavljivanja slike. U okviru vaše multimedijalne prezentacije se sa lakoćom mogu uvrstiti full motion video, muzika i zvučni efekti. Moguće je napraviti jednostavnu multimedijalnu igru ili interaktivni crtani film koristeći *Toons Construction Set*. Naravno da ovaj crtani film neće biti na nivou Diznijevih, ali je kvalitet zadovoljavajući za jednostavnije prezentacije. Imajte u vidu da vam je za sve od iznad navedenog do sada bilo potrebno ili poznavanje nekog od viših programskih jezika ili nekog boljeg animacionog programa.

Najveća prednost programa *MultiMedia MM100* se ogleda upravo u tome što je sve smešteno u jedinstveni paket koji stiže na jednom kompakt disku uz raznovrstan, već pripremljen, izbor clip-arta, zvučnih efekata i MPEG videa.

Scala Human Touch interfejs je jednostavan za učenje i verujemo da vam je dovoljno par sati da shvatite kako stvari funkcionišu pri pravljenju Scalainih multimedijalnih programa. Svaki od ovih programa se naziva *Script* i podeljen je na stranice *(page)*. Svakoj od stranica skripta određujete način pojavljivanja *(wipe)*. U „Scali" su izuzetno ponosni na preko 200 različitih efekata pojavljivanja kako stranica tako i teksta i slika u okviru stranica. Izbor je stvarno raznovrstan od klasičnih pomeranja slike na gore ili dole, pojavljivanja u vidu linija ili kvadratića preko *fade in* ili *out* pojavljivanja, pa sve do specijalnih *zoom* efekata i raznoraznih preklapanja stranice preko prethodne. Zatim se određuje vreme trajanja stranice, propratni zvučni efekti (postoji mogućnost miksovanja muzike i zvučnih efekata) eventualno pridružuje MPEG video i ukoliko je potrebno određuje dalje programsko grananje. U okviru jedne stranice moguće je imati animaciju (na primer FLC fajl)



a moguće je da izaberete sliku za pozadinu te napravite posebnu listu pojavljivanja teksta na ovako izabranoj pozadini.

Za razliku od nobičajenih *True Type* fontova koji što vernije treba da na ekranu prikažu izgled koji će tekst imati na papiru, ovde se koriste jedinstveni *Scala Type* fontovi koji su dizajnirani tako da što bolje izgledaju na ekranu. Uz program stiže i zadovoljavajući broj ovakvih fontova. Očekivana primedba je da YU fontovi bar za sada nisu na raspolaganju.

Naravno osim teksta na sliku možete staviti i nešto od *clip art* sličica. Postoje posebne tehnike da se u okviru jedne stranice pripremi kasnija interaktivnost programa. Na primer, ako preklopite dve iste sličice na kojima su nacrtani valutni znaci različite boje i ukoliko odredite da se jedna pojavljuje samo ako mišem pređete preko prethodne, i na to mesto namestite neophodni *button* koji upućuje na odgovarajuću stranicu ako tu kliknete mišem. Dobićete efekat promene boje koju korisnik vašeg skripta treba da poveže sa mogućnošću prelaska na drugu stranicu na kojoj je na primer detaljnije ispričana priča o valutnim promenama u okviru firme za koju pravite prezentaciju.

Problem koji se pojavljuje pri izradi ovih multimedijalnih skripti jeste da niste u mogućnosti da pokrenete ovakav skript na računaru ukoliko na njemu nije instaliran celokupan program. Što u mnogome umanjuje mogućnost proizvođnje ovakvih programa za firme koje su spremne da odvoje određenu sumu novca za vaš trud, jer bi u tom slučaju i firma morala da nabavi ovaj program koji košta oko 350 DM. Ipak ukoliko često radite neke interaktivne prezentacije za vašu sopstvenu firmu ili podržavate potpunu piraterije koja vlada na ovim prostorima *Scala MultiMedia MM100* može predstavljati idealno rešenje.

Dobra okolnost je što program radi pod svim operativnim sistemima (DOS, Windows 95 i OS/2) te što instalacija zahteva samo 10 MB na vašem hard disku. Proizvođač navodi da je 8 MB RAM dovoljno za pokretanje programa, mada možemo primetiti da će za korišćenje ozbiljnijih *Wipe* efekata biti potrebno 16 MB ako ne i više.

Branimir **KUZMANOVIĆ**

TIP: izrada multimedijalnih prezentacija

Prezentacije zbog raznovrsnih video efekata poprimaju TV kvalitet.

Nemogućnost pravljenja izvršnih fajlova.

Digital Orchestrator Plus v.2.00

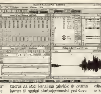
Blagodeti kućne muzičke produkcije

Posedovati kućni HD recording studio bila je doskora povlastica konsnika skupih *Falcona* i *Macintosha*. PC je mogao snimati i reprodukovati ili MIDI ili Audio sekvence (nikako obe sinhronizovano). „Voyetra" program *Digital Orchestrator Plus* je konačno omogućio i vlasnicima PC računara blagodeti kućne muzičke produkcije. Program se dobija na svega dve instalacione diskete. Instalacioni program se pokreće iz Windowsa (3.11 i više) i uglavnom sve sam podesi sem sitnijih opcija koje moramo da podesimo sami (*MIDI* i *Hardware setup*). Preostaje još da se upustimo u „studijsko" snimanje.

U stvaranju kompozicije počinje se od instrumentalnog dela. U okviru programa postoji 16-kanalni sekvencer za tu svrhu. Postoji ukupno 1000 traka, a na vama je da odredite svrhu svake *MIDI* ili *Audio*, što se postiže izborom u odgovarajućem polju. Svakoj traci se može dodeliti ime radi lakšeg snalaženja (da ne bude posle: „A gde mi je onaj Hemond..."). Sekvencer je skromnih i standardnih mogućnosti *(event edit, conductor editor, score* sa mogućnošću štampanja nota itd.). Preporučuje se upotreba nekog boljeg alata za pravljenje muzike (recimo *Cubase 1.01*) jer program može da importuje gotov MIDI fajl (*.MID).

Ono što dalje dolazi je audio deo. Odabere se prva slobodna traka, definiše kao audio (izborom simbola sempla u polju), uključi se mikrofon (ili gitara, zavisno od toga šta se snima), tasterom R se obeleži kao aktivna za snimanje i snimi se željena deonica. Ukoliko snimljena sekvenca nije dobra (falš i slične nuspojave) *Undo* komandom poništavamo i krećemo ponovo. Duplim klikom miša na audio part ulazi se u audio editor nevelikih, ali dobrih mogućnosti. Na raspolaganju su sledeće opcije: *Maximize the waveform* (izdizanje nivoa sempla do granice klipa), *DC Offset* (centrira sempl u odnosu na X osu i tako izbegava neželjene šumove), *Crescendo* (jačina zvuka kao i *fade in* i *out* efekti), *Digital Delay* (eho, reverb, chorus), *Cut, Copy* i *Paste* nam pružaju mogućnost da, recimo, dobro

otpevan refren iskopiramo na poziciju sledećeg, umesto da se otpeva ponovo (*po mere u slučaju snimanja narodne muzike prim aut*) Nipošto nemojte menjati tempo posle audio usnimavanja, jer se onda nepovratno gubi sinhronizacija sa MIDI podacima. Iz programa se audio zapis trake može snimiti kao WAV fajl koji se potom može obraditi u nekom kompleksnijem programu (npr *Sound Forge*) i učitati nazad u istu pesmu opcijom *Merge* ne izgubivši pomenutu sinhronizaciju. WAV format ovako dobija sve snimljene trake u pesmi te možemo koristiti više traka za snimanje jedne deonice koje će po eksperimentisanju, obradi i spajanju postati jedna traka *(mixdown)*. One trake koje ne želimo da smiksamo valja jednostavno „mutirati" čekiranjem odgovarajućeg polja. Broj audio kanala koji možete snimiti zavisi od vaše zvučne kartice kvaliteta sempla (11025-48000 Hz preporučuje se 22050 ili 44100) kao i brzine procesora, veličine hard diska (lole normalan rad nije završen snimanjem i editovanjem, sledeje remiks). Možemo menjati jačinu svakog kanala, panoramu (pozicija u stereo slici) na Midi i stereo audio kanalima kao i Reverb i



Chorus na Midi kanalima (ukoliko ih zvučna kartica ili spoljni sintisajzer/modul podržava ju). Navedene promene se mogu obavljati klizačima i brojevima u glavnom prozoru, kao i u *Mixer* prozoru, gde sve to imamo preglednije (nažalost, samo za Midi). Može se raditi samo statički mix (program pamti samo poziciju a ne i kretanje klizača na mikseri)

Naš budući hit možemo da snimimo na disk u nekom od formata: ORC (pamti sve), MID (samo MIDI) ili WAV (samo audio) i da to kasnije prebacimo na kasetu, DAT i slične nosače zvuka.

Program zahteva poznavanje osnovnih muzičko-sanmateljskih zakonitosti, ali se za potrebe vlastite demo produkcije osnovne stvari brzo savladaju. U slučaju problema, tu je izvanredan *Help* koji često daje predloge kako da nešto uradite, te vam savetujemo da ga prethodno pročitite.

Sam po sebi program *Digital Orchestrator Plus* ne pruža mnogo rekli bi neki. Prisetimo se samo da je ovo prvi program ovakve vrste na našim prostorima koji dobro radi *(nema padanja prim aut)*. Ukoliko imate instaliran *Cubase 3.01* kao MIDI a *Sound Forge* kao audio editor lake muzičkog talenta, i uz to još ovladate korišćenjem *Digital Orchestratora*, imate sve preduslove za kompletnu produkciju muzike na vašem radnom stolu.

Dragan TODOROVIĆ
(bucat@sezampro.net.co.yu)

TIP: Muzički program, editor MIDI i audio zapisa

pcAnywhere 7.0

Daljinsko upravljanje računarom za Windows 95 i NT

Verovatno ste bili u situaciji da se ne nalazite kod kuće a hitno su vam potrebni podaci sa vašeg računara ili vas je prijatelj udavio kukajući kako mu „ništa ne radi". *PcAnywhere* je spas. Uz pomoć modema ili mreže ciljni računar će uvek biti sa vama. Šta više sa *pcAnywhere* prenos podataka je optimizovan pa je produktivnije sve obavljati na host računaru a samo prenositi sliku njegovog ekrana, nego koristiti klasičnu klijent-server arhitekturu uz veću količinu podataka za prenos.

Uslov za instaliranje *pcAnywhere 7.0* je postojanje Windowsa 95 ili NT. Za pristojan rad potreban je jači 486 računar sa što više memorije. U toku instaliranja Windows će više puta biti resetovan da bi nakon uekoliko minuta proces bio završen. Unutar *Start* dugmeta naćiete *pcAnywhere* odeljak sa glavnim programom, dokumentacijom i opcijom za deinstaliranje. Obratite pažnju da se mrežna verzija *pcAnywherea* instalira SETUP /A opcijom. Tako dobijen program startuje se preko *Start/Run* dugmeta i WINAW32.EXE /A.

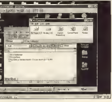
Podešavanje ponašanja programa obavite preko *File/Application Options* menija. Više o parametrima za podešavanje pročitaćete dalje u tekstu.

Pristup *pcAnywhere* hostu nije moguć iz običnih komunikacionih programa. Potrebno je koristiti *Be a Host* i *Remote Control* opcije iz *pcAnywhere* verzije 2.0 i više za Windows ili 5.0 verzije za DOS. Na jednoj „strani" se startuje *Host* opcija *(modem, direct* ili *network)* a na drugoj *Remote control (modem, direct* ili *network* u zavisnosti od startovanog *Hosta*). Povezivanje se obavlja preko mrežnih protokola (IPX, SPX, NetBios, Banyan VINES NASI/NCSI ili TCP/IP) komunikacionih portova (COMx) paralelnih portova (LPTx) ili modema.

Uz modemski pristup postoji i mogućnost *Callbacka*. *Remote control/modem* opcijom pozovete *Host* kompjuter on se „dogovori" sa vama i spusti slušalicu da bi vas pozvao i tako vam uštedeo novac za telefonski račun. Nezgodna osobina modemskog pristupa je nepostojanje *Redial* opcije – za svaki „BUSY" odgovor moraćete ručno „spuštati slušalicu" i ponovo zvati (sve iz programa naravno).

Veliku pomoć predstavlja moćan *script* jezik ugrađen u *pcAnywhere*. Bogatstvo komandi podržano je preglednim *Help* sistemom, ali za „običnog" korisnika većina njih neće biti potrebna – sve će se obavljati preko postojećih „dugmadi" u toolbaru. Autori *pcAnywherea* su se potrudili i obezbedili odgovarajući editor sa svim potrebnim opcijama za pisanje *script* fajlova.

Svaka uspostavljena sesija može aktivirati snimanje *log* fajlova pa i kompletne aktivnosti, u vidu „filma." Odličan način za učenje rada sa kompjuterom je da „snime" kako student



rukuje Windows okruženjem. Takođe su snimljeni i neuspeli pokušaji logovanja na *Host*, za slučaj da hakeri pokušavaju „prodor".

Svi relevantni podaci vezani za konektovanje se menjaju preko *Properties* opcije odgovarajućih ikona *modem, direct* ili *network* za *Remote control* i *Be a Host* komande.

Remote networking komanda će vam omogućiti da preko *dial-upa* ugrađenog u Windows 95/NT pristupite *pcAnywhere hostu* startovanom bilo gde u svetu (recimo na Internetu) bez potrebe da direktno zovete željeni *host*.

Za *host* administratore u mrežama *gateway* komanda pruža veliku pomoć. Preko nje svako ko se poveže sa *pcAnywhere hostom* može da koristi modem ili mrežu host računara da pozove željeni broj ili pristupi mreži kojoj nema direktan pristup. Klasa *gateways* se podešava preko *Properties dialin* i *dialout* ikona.

Pored Internet prezentacija, sve firme koje drže do sebe imaju i BBS za podršku kome se pristupa modemom. Za pristup ovim servisima koristite *Call Online Service* komandu. Naćićete se u klasičnom komunikacionom programu, sa velikim brojem terminal emulacija i transfer protokola. Log fajlovi i precizno podešavanje se nalazi unutar *Properties* odgovarajućih ikona.

Remote control omogućava kompletni pristup svim resursima *host* računara pa je stoga *pcAnywhere* odlično opremljen sigurnosnim mehanizmima. Nakon instaliranja *pcAnywhere* pristup *hostu* nije ničim ograničen. Ko god se konektuje dobija pun pristup.

Unutar *Properties* odgovarajućih ikona ispod *Be a Host* komande proverite *Callers* sekciju. Pristup može biti dodeljen svakoj osobi posebno. Neki od parametara su *Username*, šifra, *call back on/off*, prava pristupa resursima (diskovi, opcije *pcAnywhere* itd.), dužina trajanja sesije, *idle timeout* itd. Pažljivo odaberite prava pristupa i zaštitite ih dodatno šifrom za izmenu *Properties*. Mudro je i uključiti jednog korisnika sa *Superuser* privilegijama za slučaj da treba „popravljati" *host* sistem.

Izuzetno praktičnu i korisnu opciju predstavlja *Data encryption*. Šifrovanje podataka koji se prenose je potpuno transparentno uz pristojan nivo zaštite.

Za pristup administratorskim opcijama, startujte *pcAnywhere* sa WINAW32.EXE /A. Moguće je izmeniti *Startup network* direktorijum i ostale relevantne podatke vezane za korisnike mreže. Izmene koje se u ovom delu programa naprave deluju na sve ostale privilegije (*modem properties/callers* itd.)

Nakon što se konektujemo na *host* i unesemo korisničko ime i šifru, ulazimo u njegov desktop. *Host* je prikazan unutar prozora klijent računara. Ako ste zvali modemom od 14 400 brzinom verovatno nećete biti oduševljeni. Prikaz može biti ubrzan *Colorscale* i *Cache File Size* parametrima. Pristupate im preko *toolbara* prozora sa *host* desktopom. Preko *toolbara* možete uključivati i isključivati *Remote host* tastaturu i ekran, pa i resetovati računar kome ste pristupili. Naravno samo ako imate potrebne privilegije.

Svi testirani programi od *Word Pro96* i *MS Office* paketa, do *Truespace 95* rade bez greške. Na 14 400 (pa i 28 800) brzinama rad se svodi na podešavanje opcija programa, pokazivanje studentima i slično. Produktivan rad za *host* računarom (obrada teksta i slično) zahteva mnogo veće brzine (mrežne kartice itd.)

Kombinacije tastera karakteristične za Windows (Alt Tab) npr. se koriste na *hostu* uz dodatak Ctrl tastera. Razlika u veličini desktopa se prevazilazi klizačima u prozoru, a ako želite da ih isključite, aktivirajte *Scale* opciju. Obratite pažnju da je za *Color Scale* potrebno na *host* računaru koristiti prikaz sa 64K ili više boja.

pcAnywhere podržava i DOS programe, pre nego počnete da ih koristite na host računaru podesite veličinu fonta, poželjno je odabrati *True Type*. Za programe sa brzim prikazom podataka koji su bitni čekirajte *Synchronize Display*. Tako će *host* kontrolisati brzinu izvođenja i uskladiti je shodno vezi.

Nažalost, mnoge testirane igre (*Lion King*, *Color Lines* itd.) nisu radile ili je prikaz bio „zamrljan". Verovatno je problem u nestandardnom načinu prikaza u igrama. Tekstualno orijentisani programi rade savršeno mada sporije no što bi mogli, verovatno *zato* što *pcAnywhere* ne podržava rad u tekstualnom modu i na *client* računaru prikaz je uvek u grafičkom modu.

Većina amaterskih povezivanja računara je uzrokovana željom da se razmene fajlovi. I taj deo komunikacija je pokriven *pcAnywhere*om. *File transfer* komanda radi slično *Norton Commanderu*. Sa jedne strane je fajl sistem *host* računara, a na drugoj lista lokalnih fajlova. Prostim označavanjem i klikom na send fajlovi su prebačeni. Protokol je bidirekcioni, pa se u isto vreme može i slati i primati. Uz sve to *pcAnywhere* koristi *Norton Virus Scaner* za proveru zaraženosti primljenih fajlova, bez interakcije sa korisnikom.

Interakcija između korisnika *host* i *client* računara podržana je *Chat* komandom. To je klasičan „podeljeni ekran linija po linija" *chat* bez ikakvih dodatnih opcija no može da posluži za kraći razgovor. Tekst se može snimiti u log fajl.

Nažalost, *host* računar nema previše opcija na raspolaganju. Moguće je inicijalizovati fajl transfer, startovati *chat* i isključiti klijenta sa veze. Veća kontrola bi bila poželjna, no možda bude ostvarena u sledećoj verziji *pcAnywhere*.

pcAnywhere je izuzetno moćan program koji bar jednom svakome zatreba. Za škole računarstva je idealan jer profesor uvek ima uvid u to šta student radi, može sve da snimi i posle analizira. Ljudi mogu od kuće da rade sa računarima na poslu, a uz pomoć *callback* opcije ne moraju ni da troše pare za PTT račun.

Od nedostataka *pcAnywhere* naveo bih potpunu zauzetost *host* računara, tj. kada je klijent povezan vi ne možete koristiti kompjuter sem ukoliko se ne dogovorite pa jedan od korisnika pusti miš i tastaturu dok drugi radi. Takođe je veliki minus nedostatak tekst moda, pa je rad sa DOS programima sporiji no što bi moralo biti.

Za korišćenje DOS programa u tekst modu, uz nezauzeće *host* računara, koristite *Doorway* program manjih mogućnosti, ali dosta bržeg prikaza (možete ga naći na većini BBS-ova). Za sve ostalo *pcAnywhere* je neizostavan.

Damir ČOLAK
(dcolak@fon.fon.bg.ac.yu)

TIP: Program za rad sa udaljenim računarom

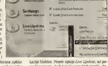
Prednosti: Moćan, može da oslobodi šetnje do udaljenog računara, potpune kontrole Host računara.

Nedostaci: Potpuno zauzima Host računar, nema brzog tekstualnog (DOS) režima.

Norton Crash Guard

Dubak za Windows 95

Ko god da je bio u Windows okruženju, makar i kao „slučajni prolaznik" bar jednom je imao priliku da vidi šta znači programerski rečeno nekompatibilnost, a narodski bagovi. U verziji 3.0 to su bile ozloglašene UAE (*Unrecoverable Application Error*) greške a u verziji 3.1 sve je za trunku poboljšano, čak je „sjajni" program *Dr. Watson* u trenutku pada sistema pamtio ono šta je bilo u memoriji. Windows 95 sa ambicioznim planom da podržava i 16-bitne i 32-bitne aplikacije, dobio je tzv. „safe mode" za ispravljanje grešaka, uglavnom onih programerskih, ali i korisničkih. Zatim se pojavilo mnoštvo programa koji ispravljaju „vražji bag pri radu sa diskom" a potom i koktel lekova *Service Pack*. Kod „pacijenta" se još uvek pojavljuju neželjeni simptomi i kontraindikacije, pa je firma „Symantec" (vlasnik Nortonovih paketa) odlučila da besplatno deli *Norton Crash Guard*, dubak za nemirno Gejtsovo dete, Windows 95.



Izvršna arhiva zauzima oko 1,6 Mb (pokreće se pod Windowsom). Instalacioni program neće zahtevati ponovni start Windowsa već ćete pored sata odmah dobiti još jednu ikonu, a poziv u pomoć šaljete klikom desnog ili sa dva klika levog tastera miša na ovu ikonu. U prvom slučaju, otvara se meni u kome se bira vrsta zaštite (16-bitne ili 32-bitne aplikacije), statistika „uspona i padova", „odmrzavanje" neke blokirane aplikacije (otvara se prozor u kome prvo možete pokušati deblokadu, a ako to ne uspe, ili ako sačuvate nememorisane podatke, mogućnost „ubistva s predumišljajem"). Ako program pozovete dvoklikom levog tastera (ili odaberete *Open* iz pomenutog menija), pozivanjem opcije *Settings* imaćete prilike za praktičnu proveru namernim izazivanjem određenih sistemskih grešaka.

Na usluzi je i dobro napisan *Help* koji podseća šta se sve može pokušati kada se neka aplikacija blokira. Putem opcije *Live Update*, uz pomoć Interneta doći ćete do novijih verzija, dokumentacije i sl. Iz priloženog uputstva, saznaćete da *Norton Crash Guard* ipak nije svemoguć. Jer postoje deca koja su u stanju i da prevrnu dubak. Windows 95 je tipičan primer.

Momir RADIĆ

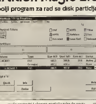
TIP: Uslužni program

Partition Magic 2.03

Najbolji program za rad sa disk particijama

Da li ste ikada poželeli da promenite veličinu svojih particija ali ste odustali jer to znači gubitak podataka? Program kompanije „PowerQuest" *Partition Magic* omogućava menjanje veličina particija bez brisanja njihovog sadržaja.

Verzija 2.0 donosi kompatibilnost sa Windowsom 95 i poboljšan korisnički interfejs. Iako se navodi kompatibilnost sa Windowsom 95, sam proizvođač preporučuje da se program koristi isključivo u DOS modu. Problem je u tome što se posle promene particija sistem mora restartovati, a ako se program startuje iz Windowsa može po izlasku iz programa doći do pisanja po disku, što rezultuje gubitkom podataka. Takođe postoji i verzija za OS/2.



No da se korisnici ne bi osećali oštećenim ili čisto mode radi, autori su interfejs Windowsa 95 preslikali u svoj program. Partition Magic ne služi samo za promenu veličina particija. Iz njega možete i videti informacije ne samo o FAT već i o NTFS, HPFS, *NetWare* i *Linux Ext2* particijama. Program omogućava i konvertovanje iz FAT u HPFS, ali ne i obrnuto. Iz PM-a particije možete brisati, formatirati (kao FAT ili HPFS), proveravati, sakrivati, menjati ograničenje broja fajlova u rootu, prilagođavati particije prema veličini klastera. Informacije o particijama su veoma opširne tako da za FAT možete saznati koliko prostora otpada na dugačka imena. U PM u se može postaviti i aktivna particija tako da posta je veoma koristan na boot disketama.

Proizvođač savetuje da se uz *Partition Magic* ne koristi bilo kakvo keširanje diska. Takođe preporučuje i backup važnih podataka jer u slučaju nestanka struje ili grešaka u operativnom sistemu ili hardveru može doći do njihovog gubitka. Takođe se ne preporučuje startovanje pod Windows 3.x, ili ako je startovan neki TSR koji vrši bilo kakve operacije sa diskom. Menjanje veličina particija je veoma prosto. Da bi se menjale veličine particija mora postojati prazan, neformatiran prostor na disku. Particija se može povećati samo ako neformatiran prostor dolazi posle nje. Ako postoje, recimo, tri particije a želimo da smanjimo poslednju a povećamo prvu, postupak bi bio sledeći: selektuje se poslednja particija i odabere opcija *Resize*. Odabere se proizvoljni deo praznog prostora na particiji koji postaje „slobodan". Sada treba pomeriti particiju opcijom *Move* tako da se slobodan prostor nađe ispred nje. Isto treba uraditi i sa particijom ispred nje. Sada se selektuje particija koja se proširuje i sa *Resize* je povećavamo.

U slučaju da disk na kome su menjane particije ima loših klastera, po obavljenom poslu treba uraditi proveru diska jer će u protivnom biti obeleženi lošim klasteri koji to nisu. Za to služi *Bad sector reset* stavka u *Advanced* meniju. Ako mašina na kojoj se *Partition Magic* startuje ne podržava diskove veće od 540 MB onda ni on neće „videti" više od 540 MB.

Nenad ORLIĆ
(orlic@setnet.co.yu)

TIP: Uslužni program
PLATFORMA: PC
MEDIJ: ...

Prednosti: Kad zatreba, nezamenljiv
Nedostaci: ???

XiPaint 3.2

Paint, raytrace i image processing o istom grošu

Vreme strogo specijalizovanih paint programa na Amigi je već uveliko stvar prošlosti. Granice između programa za 2D crtanje (DPaint u prvom redu), 3D modeliranje, rejtrejsing i obradu slika (Imagine, na primer) su vešto prevaziđene u novom programu čiji je distributor nemački „GTI".

XiPaint, i pored svoje kompleksnosti, ima vrlo jednostavan i fleksibilan korisnički interfejs, što će reći da konfiguraciju ekrana određuje sam korisnik. Možete imati koliko god želite otvorenih prozora i rikvestera i slobodno se prebacivati sa jednog na drugi, što znamo ubrzava i olakšava rad sa operacijama koje se često ponavljaju.

Najinteresantniji segment programa je ugrađeni raytracer koji *XiPaint* čini verovatno jedinim 2D paint programom sa tom mogućnošću. Naravno, ne treba očekivati značajniju kompleksnost operacija od ovakvog programa opšte namene. Za tu svrhu će bolje poslužiti *LightWave* ili *Imagine*. Međutim, iznenađujuća lakoća upravljanja ovim delom programa omogućiće ugodan rad i korisnicima sa manje iskustva u programima za 3D grafiku. Na raspolaganju je nekoliko osnovnih objekata, materijala i tekstura. Bira se položaj kamere i izvori svetla, dok se senke dodaju u toku renderovanja.



Iako pretežno orijentisan kao klasičan painter, *XiPaint* je opremljen i sa nekoliko image processing filtera. Tu su sledeće funkcije: Greyscale, Contrast, Brightness, Inverse, Hue, Colour cycle, Blur, Arquidens, Gradient, Emboss, Smoothing i Smear. Krajnji efekti primene ovih opcija možda nisu u rangu *Photo Shop*-a, ali za osnovne potrebe su više nego zadovoljavajući. Kao manu bi naveli nedostatak mogućnosti za emulaciju crtanja na prirodnim materijalima. Na primer, nema opcija za crtanje uljem, vodenim bojama, olovkom ili kredom, koji bi na papiru ostavili karakterističan oblik. Ako se uzmu u obzir savremene tendencije u ovim programima, to i nije tako mali nedostatak.

Rad sa folijama (layers) je, takođe, vrlo interesantan i pruža efektne rezultate. Jednostavno rečeno, možete crtati na više providnih „folija", zatim prelepite jednu preko druge, baš kako se to radi prilikom izrade crtanih filmova. Ovo je nešto komplikovanija operacija, ali može dati veoma dobre vizuelne efekte.

Nova verzija *XiPainta* koja nosi oznaku 4 sem primetno veće brzine rada (naročito u HAM8 modu) donosi i nove opcije za rad sa animacijama, koje će se dalje usavršavati u budućim verzijama programa.

Globalni utisak je da je od sveg ogromnog potencijala kojim *XiPaint* raspolaže, do kraja iskorišćen tek manji deo. Nedorađenost implementiranih modula je stvar koju je trebalo rešiti znatno pre verzije 3.2. Ostaje samo da se nadamo da će sledeće verzije popraviti utisak.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

TIP: Višenamenski grafički program
PLATFORMA: Amiga
MEDIJ: ...

Prednosti: Vrlo ambiciozan projekat sa velikim potencijalima...
Nedostaci: Koji, nažalost, nisu valjano iskorišćeni

CD Wizard



Dvoumljenja oko izbora „pravog" programa za puštanje muzičkih kompakt diskova pod Windowsom 95 su najzbezna od momenta kada se odlučite da jednostavni *CD Player* iz Windowsa 95 zamenite nekim boljim.

Prosto je neverovatno koliko je dobrih ideja realizovano na tako malom prostoru. Među tridesetak opcija se pored standardnih nalaze i one za kreiranje savršene baze podataka o svakom vašem kompakt disku, uključujući prvih desetak sekundi svake pesme. Podaci iz Windowsovog *CD Playera* (cdplay.ini) se automatski prebacuju, ali se prema priloženom uputstvu bilo koji format baze može prebaciti posredstvom *Accessa* ili *Excela*. Jačina zvuka se može kontrolisati i na licu mesta, ne pozivajući *Audio Mixer*. Pored standardnih načina puštanja pesama (sve, izabrane, po slučajnom izboru) moguće je odrediti sekvencu unutar pesme koju želimo da slušamo (npr. bez uvoda ili samo refren). Ušteda prostora na desktopu ostvaruje se ili uključivanjem sumpatičnog i funkcionalnog „small" moda, ili minimizovanjem, tako da se sve bitne funkcije kontrolišu preko ikonice na toolbaru.

Najnovija verzija *CDWizarda* se nalazi na adresi http://ourworld.compuserve.com/homepages/brullmo.

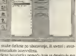
Vladimir PRELOVAC

TIP: Funkcionalan CD player

Thunderbyte Antivirus

TBAV, kako se kraće označava naslovljeni paket, spada među najbolje za proveru sistema od infekcije virusima. Paket se paralelno razvija za DOS, Windows 3.1 i Windows 95/NT platforme i svakog meseca se vredno ažurira.

Od svih trenutno raspoloživih paketa verzija 7.06 za Windows 95 nudi verovatno najobuhvatniju zaštitu od virusa. U prozoru za konfigurisanje programa možete uključiti nekoliko sigurnosnih opcija koje će raditi u pozadini: ako selektujete automatsko učitavanje programa pri butovanju Windowsa, odmah po ulasku u sistem svaki put će biti urađeno skeniranje memorije, a TBAV će ostati aktivan u pozadini.



Možete uključiti i automatsko testiranje svake diskete po ubacivanju, ili uvesti i automatsko skeniranje diska u pravilnim vremenskim intervalima.

Najbolja strana TBAV-a je veoma razvijena heuristika pomoću koje se detektuju sve mutacije poznatih virusa. Program analizira nastale promene na fajlovima i ukazuje na svaki deo programskog koda koji liči na „ručni rad" virusa. Ako ste početnik, podesite niži stepen heurističke analize da vas TBAV ne bi uznemiravao lažnim uzbunama. Ukoliko virus nije eksplicitno prepoznat po „imenu i prezimenu" verovatno nema razloga da se uzbuđujete. Šanse da naletite na virus mlađi od mesec dana (koliko protekne između dve verzije TBAV-a) gotovo da su ravne nuli.

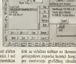
Kao i vodeći programi za skeniranje fajlova, TBAV ubacuje sken opciju u kontekst meni (koji dobijate pritiskom na desni taster miša), čime lako možete da ga pozivate iz bilo kog foldera, i odskenirate ceo disk ili particiju, odnosno neki poddirektorijum bez prethodnog ulaska u program.

Aleksandar VELJKOVIĆ

TIP: Antivirus paket sa heurističkom analizom

ToolManager

Među najboljim dodacima za poboljšanje produktivnosti grafičkog okruženja Workbencha nalazi se i *ToolManager*. Služi za pokretanje aplikacija sa desktopa preko menija, linija odnosno tablica sa ikonama.



Filosofija podešavanja programa se razlikuje od one na koju smo navikli, utoliko što se svi elementi grafičkog okruženja posmatraju kao objekti, odnosno kao grupe objekata. U jednom dahu se mogu podesiti sličice koje će se koristiti kao ikonice i svi zvukovi koji će se dodeliti sistemskim događajima. U sledećem krugu se određuju izvršni programi i skripte sa parametrima, pa tek kada se *ToolManageru* obezbedi potrebna građa, može se pristupiti realizaciji samih vizuelnih kreacija. Bilo da su to grane u okviru sistemskog menija, bilo dugmići smešteni u jednu ili više linija, odnosno odabrane IFF sličice ili MUI ikonice u formi toolbara. Svi vizuelni elementi mogu se do detalja podesiti (pozicija, raspored, poravnanje, dubina) dok se veličina tablice sa ikonicama prilagođava najvećoj ikonici. Stoga se pre uređivanja grafičkog okruženja treba snabdeti IFF sličicama, ili lepim MUI ikonicama koje se isporučuju zajedno sa programima.

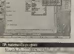
Kada jednom podesite ToolManager i svoje omiljene programe ugnezdite u grafičko okruženje ovako poJačanog Workbencha, uplovićete u novu dimenziju.

TIP: Platforma za pokretanje aplikacija

Laplace

Ovo je matematički program skromnih mogućnosti, po uzoru na *Maple* i *MuPAD* koji radi u MUI grafičkom interfejsu. Omogućava numeričko, ali i simboličko rešavanje algebarskih jednačina, polinoma, nalaženje izvoda, razvijanje u tejlorov red i slično. Dobro se snalazi i sa matricama (determinanta, rang matrice), kao i sa vektorima i kompleksnim brojevima. Testirana verzija ne podržava pronalaženje integrala funkcije i crtanje grafika, ali su ove opcije prve na listi čekanja.

Poseduje GUI kojim se direktno u prozoru lako unose i ispravljaju formule, koje se potom grafički prikazuju upotrebom odgovarajućih matematičkih simbola. Na funkcijske tastere mogu se smestiti bilo komande, bilo Arexx skripte koje će poslužiti i za kompajlovanje proračuna. Delimično je podržano programiranje sa uslovnim izvršavanjem i FOR petljom, a ceo tok proračuna se može snimiti za kasniju upotrebu.



Dejan STEPANOVIĆ

TIP: Matematički program

Internet Chess Club

Najveći šah-klub

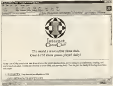
Na Internetu postoji najmasovniji šahovski klub na svetu koji okuplja sve igrače - od totalnih početnika do velemajstora

Tehnički gledano Internet Chess Club je server u Pitsburgu u Pensilvaniji, čije se niti puštaju do najudaljenijih delova zemaljske kugle gde god ima šahovskih entuzijasta. Meni je to omogućilo da igram partije sa ljudima iz Rusije, Norveške, Meksika, Indije, Švajcarske, Islanda (i još par šljaških zemalja) i to sve u realnom vremenu, makar i cuger bio u pitanju. Pritom sam mogao i da ih pitam za zdravlje.

Ovaj klub trenutno broji preko 4000 članova, od kojih većinu čine početnici, ali je i ne mali broj vodećih svetskih igrača, uključujući i pretendente na titulu. Ponekad je teško i ustanoviti ko su zapravo pojedini igrači, pošto se članovi prijavljuju pod pseudonimom. Ovom klubu možete pristupiti i kao gost, pri čemu ima te pravo da igrate partije bilo sa drugim gostima ili članovima, ali ne i da učestvujete na turnirima ili da igrate partije za rejting. Gost, takođe nema pristup datoteci majstorskih i velemajstorskih partija igranih na ICC-u.

Kako postati član? Pozovite **http://www.hydra.service**, izaberete opciju *Register*, ispunite formular i za nekoliko trenutaka na vašu e-mail adresu stigne šifra pod kojom se logujete u klub. Ovo vam omogućava da bez ikakvih troškova sedam dana uživate sve pogodnosti registrovanog člana - nakon čega postajete ovisnik ICC-a i više se pitate šta košta da to ostanete i ubuduće. A za to zadovoljstvo ćete morati da izdvojite 49 USD za godinu dana (drugo je pitanje snalaženja oko uplate u zemlji bez kreditnih kartica).

Sledeća stvar koju ćete morati da učinite jeste da skinete program za igranje šaha preko ICC-a zvani *Blitzin*. Ako koristite verziju 3 *Internet Explorera* ili *Netscape Navigatora*, možete da igrate i direktno iz browsera kroz Java aplikaciju *Coffee House*. Čini mi se da je ipak praktičnije i sigurnije koristiti zaseban program, prvo zbog činjenice da dnevnik vaših odigranih partija čuva na vašem disku, manje je bagovit od *Coffee House* a i ukoliko ste se povezali na Internet samo radi igranja šaha, ne opterećuje sistem nepotrebnim softverom. Blitzin je vrlo kratak, brže se učitava od WWW klijenta, i praktično ste trenutno u klubu, pošto automatski šalje vaše korisničko ime i šifru.



Blitzin liči na bilo koji običan program za igranje šaha, sa vrlo jednostavnom i preglednom grafikom. U jednom prozoru nalazi se šahovska tabla sa satom, koja ima vektorske figure, tako da je možete redimenzionirati po želji bez ikakvih gubitaka kvaliteta grafike. U drugom prozoru odvija se vaša celokupna komunikacija sa trenutnim protivnikom ili klubom i njegovim članovima, kao i ispis svih zatraženih informacija.

Verovatno ćete se osećati malo zbunjeno dok se ne odomaćite među raspoloživim komandama, a prva stvar koju ćete naučiti jeste kako da nađete protivnika i počnete partiju. Princip je vrlo jednostavan - možete da date „oglas" sa uslovima pod kojima želite da igrate, ili da se javite na neki od onih koji vam pristižu u komunikacioni prozor, često i po nekoliko njih u sekundi. Uslovi podrazumevaju minutažu i inkrement (ukoliko želite da igrate po Fišerovom sistemu, a on je na ICC u šire prihvaćen od klasičnog sata bez inkrementa), kao i da li želite da vam se partija boduje za rejting ili ne. Opciono možete da navedete i raspon rejtinga za svoje potencijalne protivnike.

Ako ste podesili program na automatsko prihvatanje protivnika, onog trenutka kada se javi neko ko ispunjava vaše uslove, partija počinje. U toku partije možete komandom *Say* da upućujete pisane poruke protivniku, a komandom *Tell* praćenom pseudonimom igrača da komunicirate i sa onima koji trenutno ne igraju sa vama. Komandom *Message* možete čak i da ostavljate poruke onima koji trenutno nisu ulogovani.



Naravno, ne mora sve da funkcioniše po principu slučajnog izbora protivnika, možete da otkucate *who* ne biste li videli koga trenutno ima u klubu, pa da uputite izazov direktno nekom od protivnika koga dobro poznajete, ili želite da upoznate. Partije se mogu i prekidati, pa kasnije nastavljati o poziciji u prekidu brine ICC server.

Ako ste registrovani član, sem pojedinačnih partija možete učestvovati i na turnirima koji se svakodnevno organizuju. Najčešće je u pitanju cuger na 3-5 minuta, ali desi se i po koji sporovozni. U krajnjem slučaju, možete i sami da se prihvatite organizacije i da „vrbujete" učesnike. Ponedeljkom se, recimo, pruža prilika slabijim igračima da igraju simultanke sa majstorima.

Detaljnije se možete upoznati sa prošlim i predstojećim događanjima komandom *tournament*. Početkom oktobra je recimo bio veliki velemajstorski turnir čije ste partije komandom *observe* mogli da pratite (po šest istovremeno) u pauzama između sopstvenih. Sem partija koje se igraju u okviru ICC-a, ovaj klub vrši žive prenose svih značajnijih mečeva u svetu, koje možete pratiti po istom principu tokom odigravanja! Ako ste registrovani član, možete pogledati i neke od mnogobrojnih partija koje su majstori i velemajstori igrali na ICC-u.

Rejting sistem koji se primenjuje identičan je onom koji je na snazi i u živom šahu, tako da sa priličnim stepenom pouzdanosti možete računati da vredite otprilike koliki vam je rejting na ICC-u. Ako igrate protiv igrača mnogo jačeg od sebe, može vam se desiti da vam čak i poraz donese nekoliko poena dobitka, a pobeda protiv mnogo slabijeg igrača može vam skinuti koji poen. Naravno, jači od vas nemaju motive da igraju sa vama, jer malo dobijaju, a mnogo rizikuju, tako da je redak slučaj da nađete igrača koji je više od 200 rejting poena jači koji će pristati na meč. Lakše ćete to postići ako ponudite nerejtingovanu partiju.

Ali, dešavaju se i bezakonja, nedavno sam se oduševio ugledavši igrača sa rejtingom preko 2300 koji pristaje na

partiju sa mnom da bih već posle nekoliko poteza ustanovio da čovek, ili je pijan ili namerno igra po principu „primi mat u što manje poteza!" Kada sam ga pitao u čemu je štos dobio sam odgovor: „Izvini, ne igram ja, nego moj četvorogodišnji sinčić" Eto koliko cene nas sa rejtingom ispod 2000.

Inače, vaš rejting se vodi zasebno za svaku kategoriju: mečak (do 3 min) ... ger (3-15) i standard (preko 15 min). Nije redak slučaj da se rejting nekog igrača od kategorije do kategorije razlikuje i po nekoliko stotina poena. Najveći broj igrača, oni koje ćete u svako doba pronaći kako jurcaju iz partije u partiju, ima rejting od 1300 do 1700. Od 1700 do 2100 postaju već ređe zverke, a one malobrojne preko te cifre morate pažljivo da lovite, jer se drže po strani, i uglavnom ugovaraju mečeve daleko od očiju plebsa: retko ćete ih čuti kako „licitiraju" preko svima dostupnih oglasa.

Da li se u zvaničnim šahovskim institucijama priznaje rejting stečen na ICC-u? To pitanje rešava Šahovski savez svake zemlje pojedinačno, kao i eventualnu metodologiju dopunske verifikacije. Pošto živimo u zemlji gde se i sam Internet, poput sličnih dostignuća tehnike, smatra svetskim čudom, za sada nemojte gajiti preuvelika očekivanja. Ali vreme sigurno radi za ICC.

Internet dokle god se pogled pruža

A vi ćete, kako vreme prođe, sve više raditi samo da biste mogli da platite ICC. Ne pretplatu za klub, jer je ona fiksna na godišnjem nivou makar 24 sata dnevno igrali šah. Igranje šaha preko Interneta je verovatno jedan od najopasnijih gutača vaše Internet pretplate, jer nekoliko sati igre prođe da i ne primetite. Za to vreme klasičnim surfovanjem biste verovatno mogli da skinete više desetina megabajta tekstova, slika, animacija, programa.

Ako postoji neki razlog zbog koga je neodrživa filozofija pojedinih provajdera u ovoj zemlji o Internetu, kao o nečem ekskluzivnom i skupocenom („bože moj, na platite svaku informaciju koju skinete, pa vam neće biti skup"(?)), onda su to pre svega servisi poput ICC-a. Internet ne služi da bi se skupo preprodavao, već se na njemu i sa njim živi.

To je ono što nisu shvatili svi oni koji se danas čude kako to da Internet nije ispunio svoju pretpostavljenu, prevashodno poslovnu ulogu: čovek svom profesionalnom životu posvećuje tek trećinu intelektualnih i fizičkih resursa, dok su i preostale dve trećine njegove ličnosti ništa manje potencijalni korisnik Interneta. Kada to uverenje prevlada, onda će ta elitistička fama nestati, a cena mesečne pretplate bez vremenskog ograničenja će se izjednačiti sa ostalim komunalijama. Dođe, igrajte šah, da vas ceo svet razume.

Aleksandar VELJKOVIĆ

CVET KOMPJUTERA

Internet ne bi bio to što jeste da na njemu nema šaljivih sadržaja. Izdvojili smo dva reprezentativna primera

Yugo na američki način


Yugo-džekpot


Yugo-ispovedaonica

„Mnoge stvari bivaju stvorene u borbi sa savršenstvom. Ipak samo nekolicina dosegne taj ideal. Da li je u pitanju protraćeni potencijal ili nedostatak genijalnosti? Yugo je primer takve kreacije: kao automobil on je u startu bio osuđen na propast, ali zajednička masa dvadeset petorice umetnika našla mu je novu svrhu.



Ove reči su uvod u izložbu napravljenu u SAD-u u kojoj je dvadeset pet umetnika od po jednog Yuga napravilo raznorazne maštovite kreacije. Komentar je nepotreban, jer slike govore za sebe.

S. P.

It's a car without a country.'


Yugo metro


Yugo harmonika


Yugo podmornica


Yugo-roštilj


Yugo-strašljena


Yugo-telefon

Važno je zvati se Yahoo!



Nije retka pojava da se na Internetu pojave parodije popularnih WWW stranica. Jedna od najčešćih „meta" je čuveni Yahoo! čijim vlasnicima to, izgleda, ni najmanje ne smeta. Štaviše, na samom Yahoo-u može se pronaći spisak parodija na tamne stranice, pa i na njega samog. Sadržaji ovih parodija su različiti, ali je izgled originala prekopiran gotovo do perfekcije.

Slobodan POPOVIĆ



WWW na Amigi

Kakve su mogućnosti novih WWW klijenata za Amigu, koji najviše pruža i šta se od njih može očekivati u budućnosti

Iako iza Amige ne stoji neka od moćnih softverskih kompanija, za nju ipak postoji sasvim solidan softver kojim se dovoljno spretno može krstariti prostranstvima globalne mreže. Stvar su, naime, u ruke preuzeli pojedinci ili grupe programera koji prateći tekuće standarde, uz neku malu nadoknadu nastoje da razviju što kvalitetnije programe za podršku Internetu.

U ovom trenutku na Amigi su aktuelna tri WWW klijenta: *AWeb*, *IBrowse* i *Voyager*. Pošto je još i *AMosaic* ali njegove mogućnosti nećemo opisivati jer više od godinu dana nije doživeo ni kakva unapređenja. S obzirom da su sva tri još u fazi razvoja ili u skorije vreme očekuju neka bi na poboljšanja, važno je napomenuti i njihove tekuće verzije i status.

Važeće verzije *AWeba* su 1.3, 1.4 i 2.0. Prva je demo verzija koja ima niz ograničenja, ali se može slobodno distribuirati i koristiti bez ikakve nadoknade. Druga je tzv. Shareware verzija i namenjena je onim korisnicima koji su platili za njeno korišćenje još u periodu dok program nije bio komercijalan. Treća verzija je komercijalna i mogu je koristiti isključivo oni koji su je kupili od zvaničnog prodavca, firme „AmiTrix".

IBrowse se zaustavio kod verzije 1.02. To je tek druga zvanična verzija programa koji je dugo bio u testnoj fazi. Postoji i demo verzija koja nosi oznaku 1.01.

Prva i poslednja verzija *Voyagera* izašla je još u maju i potpuno je besplatna. Ona je zapravo poklon korisnicima Amige od tima koji već uveliko radi na novom projektu.

Prednosti i mane

Iskusan korisnik odmah će primetiti razliku u grafičkom okruženju Voyagera i IBrowsea u odnosu na AWeb. Prva dva, naime, koriste *MUI (Magic User Interface)*, danas gotovo nezaobilazan standard za kreiranje radne okoline. AWeb u tu svrhu upotrebljava *ClassAct*, manje atraktivan, ali i manje zahtevan sistem. AWeb je upravo zbog te činjenice interesantniji korisnicima sa malo memorije.

Programi ovog tipa imaju relativno velike zahteve. Bez barem 4 MB RAM-a ne očekujte da ćete videti Web u punom sjaju. Biće vam potrebna i verzija 3.0 operativnog sistema, kao i hard disk. Sva tri programa su u stanju da prepoznaju HTML 2.0 (jezik za kreiranje Web dokumenata), kao i neka proširenja iz skupa komandi koja pripadaju HTML 3.0 standardu. IBrowse i Voyager uz to mogu da prikažu i nekoliko važnijih efekata koje je kao standard nametnuo *Netscape* (NHTML Level 1). Ipak, u ovemu tome je IBrowse otišao najdalje. Čak su i test verzije tog programa imale podršku za većinu vrsta tablica, jednog od sve češćih načina za prezentovanje podataka na Webu. Od svih poznatih elemenata možda se najviše oseća nedostatak okvira (Frames) koji predstavljaju mogućnost prikazivanja većeg broja dokumenata odjednom.

Što se tiče grafike, programi po pravilu koriste eksterne module *(Datatypes)* za prepoznavanje i dekodovanje pojedinih formata slike. Postoji samo jedan izuzetak. IBrowse opciono može da upotrebljava i svoju biblioteku koja mu daje za sada jedinstvene mogućnosti progresivnog prikazivanja slika i animacija. Zahvaljujući tome, kao i korišćenju MUI-ja, on je svakako vizuelno najfunkcionalniji program.



Pregledavajući opcije programa lako se dolazi do zaključka da je tu Voyager u podređenom položaju. Jedan od njegovih važnih nedostataka jeste nemogućnost podešavanja eksternih tipova na koje bi program automatski reagovao. U pogledu praćenja prenosa i dekodovanja informacija najbolji je AWeb. Njegov statusni prozor i tekstualno i grafički paralelno prati progres prenosa i obrade svih podataka.

Svi ovi klijenti imaju one elementarne segmente u koje spadaju disk keš, podrška za Proxy server, višestruki prozori, Bookmarks lista, kao i opcije za odlaganje učitavanja slika i prikaz izvornog koda dokumenta. Svi koriste asinhroni pristup i imaju interni multitasking.

Još jedna od važnih karakteristika ovakvih programa je i sposobnost manipulacije objektima u okviru dokumenta, naročito snimanje i preuzimanje *(Download)* različitih tipova podataka. Tu je IBrowse neprikosnoven. U spisku koji ćete dobiti klikom na desni taster miša iznad neke slike ili linka verovatno ćete naći sve ono što vam je potrebno. AWeb i Voyager poseduju samo elementarne funkcije koje se pozivaju levim tasterom uz eventualnu pomoć tastera Shift.

Ostali protokoli

Voyager interno podržava NNTP (protokol za prenos Usenet konferencija), što je jedna od njegovih glavnih prednosti, a eksterno Telnet i e-mail. FTP, Gopher i WAIS podršku ostvaruje isključivo preko Proxy servera. Registrovana verzija IBrowsea pored HTTP-a ima i biblioteke za FTP, Gopher i e-mail, dok Telnet koristi pozivom odgovarajućeg programa. AWeb pored HTTP-a interno podržava samo Gopher, dok se preko eksternih programa mogu koristiti svi ostali protokoli.

Kad se sagledaju prednosti i mane svih ovih programa, dolazi se do zaključka da je IBrowse najkvalitetniji. Ako se već mora birati, on bi bio najbolji izbor. AWeb se mirne duše može smestiti na drugu poziciju, a Voyager na treću, mada AWeb mnogo manje odskače od Voyagera nego IBrowse od njega.

Međutim, u vezi s Voyagerom svašta se sprema. Još kada se pojavila verzija 1.0 najavljen je nastavak pod simboličnim imenom *Voyager Next Generation*. Program bi, barem prema najavama, trebalo da ima kompletnu podršku za sve važeće HTML standarde kao i još niz drugih mogućnosti. Za sada je datum pojavljivanja ovog programa nepoznat, ali se čeka s velikim nestrpljenjem.

I AWeb se sprema da zada ozbiljan udarac konkurenciji. Nedavno je izašla Shareware verzija 1.5 kao prethodnica komercijalnoj verziji 2.1 koja bi u trenutku dok ovo čitate, trebalo da je već aktuelna. Program će imati punu HTML 3.2 podršku, što znači da će napokon moći prikazivati tablice, puštati zvuk u pozadini i još mnogo toga. Postoje indicije da bi se po prvi put na Amigi mogli pojaviti i okviri.

Sve u svemu, korisnici Amige ipak mogu da budu zadovoljni. U relativno kratkom periodu dobili su tri solidna programa od kojih se u skorijoj budućnosti s pravom veoma mnogo očekuje.

Vladimir POZNANOVIĆ
(vladup@galeb.etf.bg.ac.yu)

Deset najvećih laži

Od kako je Mreža postala popularna u medijima o njoj se mogu čuti svakakve tvrdnje, poluistine, dezinformacije i kojekakve zaskočice. Evo istine

1 Zna se tačan broj korisnika Mreže

Često je teško proceniti broj ljudi okupljenih na nekom mestu, kao na primer broj kupača na plaži ili demonstranata na ulici. Koliko su onda pouzdane procene o nečem tako velikom i „nevidljivom" poput Interneta?

Koliko članova velikih sistema u Americi poput popur „Compuservea" ili „America Onlinea" koristi Internet? Da li da ubrojimo i one koji jednom mesečno pogledaju neku Web stranu? Da li da brojimo IP adrese ili e-mail adrese?

U Americi je vršeno više pokušaja da se odredi broj korisnika Mreže. Dobijene procene su vrlo šarolike: od 5,8 miliona Amerikanaca sa direktnim pristupom Mreži do 17,6 miliona koji koriste Internet od kuće ili sa posla. Velike su razlike i u procenama na svetskom nivou: od 23,5 („International Data Corporation") do 60 miliona korisnika (Bob Metcalfe, časopis „InfoWorld").

Zato, ako vas neko pita kolika je populacija Interneta, slobodno odgovorite „između 10 i 100 miliona ljudi" i nećete pogrešiti.

2 Internet je leglo nemorala

Da li ima „mračnih uličica" na Internetu koje iskušavaju čovekovu privrženost „zdravom moralu i porodičnim vrednostima"? Ima ih, ali je njihov broj ipak zanemarljiv u odnosu na veličinu Mreže.

Poznato je da američke novine filtriraju i objavljuju informacije bombastičnog karaktera, koje ne moraju da budu tačne. Primer su rezultati studije „Karnegi Melon" univerziteta po kojoj je čak 46,5 odsto slika na UseNetu pornografsko, što je časopis „Time" iskoristio za priču sa naslovne strane o kiber pornografiji. Na osnovu istih izvora koje je koristila ova studija, novinar on line publikacije „CyberWire Dispatch" Brok Miks je u svom tekstu o slučaju „Timea" zaključio da je samo 0,5% dnevnog protoka informacija na Internetu pornografskog karaktera. Za taj tekst je nagrađen godišnjom Nagradom za kompjutersko novinarstvo.

Naravno, ovo ne znači da seks sajtovi nisu popularni. Prema podacima jednog većeg servisa za pretraživanje Mreže „sex", „nude", „www", „chat", „software", „game", „Windows" i „Microsoft" su najčešće ključne reči koje korisnici unose za pretragu. Prema tome, virtuelni seks i besplatni softver su svakako dvojna opsesija velikog broja korisnika Interneta.

Potraga za seksom na Mreži ipak postaje sve teža. Marketinški konsultanti ubeđuju beskrupulozne administratore Web stranica da ubace obscene reči na svoje strane koje nemaju veze sa seksom i pornografijom, već reklamiraju neki proizvod, kako bi korisnici preko linkova pretraživača došli na njih. Zato programeri Web pretraživača dodaju u svoje rutine algoritme za zaobilaženje takvih lažnih linkova, ali administratori Web stranica odgovaraju sofisticiranijim rutinama za automatsko registrovanje stranica kod pretraživača.

Mada je skoro nemoguće slučajno nabasati na pornografiju ili, na primer, nacističku propagandu na Mreži, sa druge strane ih je nemoguće ne pronaći ako je to cilj. Čak i tada, pronalaženje „golicavih sličica" može da bude dugotrajno i dosadno – čisto gubljenje vremena.

Kao zaštita od prikazivanja neželjenog materijala, sve više se koriste programi poput *SurfWatcha*, kojeg često koriste i roditelji maloletne dece.

3 Mreža ne poznaje granice

Internetu preti skori nestanak dragocenog „prirodnog resursa" za dalji rast: mrežnih brojeva. Prema „Internet Engineering Task Forceu" komitetu odgovornom za rešavanje ovog kriznog stanja, sadašnja numerička šema za dodeljivanje IP adresa biće popunjena u prvim godinama novog milenijuma. Rešenje nudi radna grupa IPng koja priprema *IPv6* šemu koja umesto dosadašnje 32-bitne *IPv4* šeme (teorijski maksimum od oko 4,3 milijarde adresa u formatu nnn.nnn.nnn.nnn) predlaže IPv6 šemu koja koristi 128 bita (teorijski maksimum od $3,4 \times 10^{38}$ adresa).

I 32-bitni format bi bio dovoljan da nije neefikasnosti u dodeljivanju adresa, ugrađene hijerarhije i rezervisanih adresa, koji praktično smanjuju ovaj broj kombinacija na samo oko 15 odsto početne cifre.

Kod IPv6 šeme, i pored najpesimističnijih predviđanja, ostaje oko 1.500 IP adresa za svaki kvadratni metar prostora na planeti. Kada bi se koristili racionalniji metodi, verovatno bi DNK svakog čoveka na planeti mogla da ima svoj jedinstveni IP broj.

Najteži deo implementacije IPv6 šema je „ubeđivanje" starih IPv4 rutera da bez zbrke komuniciraju sa novim. Ovaj problem bi mogao da bude značajan jer nam iskustva govore da čak i trivijalna greška u rutiranju *(sprovođenju IP paketa do odredišta, prim. ur)* može da izoluje čitav jedan deo Mreže. 18. juna 1996. godine jedan inženjer „Netcoma" je slučajnom greškom u kucanju blokirao *Cisco* ruter i 400.000 „Netcomovih" pretplatnika trinaest sati nije imalo pristup Webu i e-mailu.

4 Brzina je sve što vam treba

ISDN, ATM, kablovski modemi su specijalizovani za protok velike količine podataka. Međutim...

Nekada je to bio tekst, pa onda i slika, zatim zvuk i video... zahtevnost novih tipova podataka po pitanju širine opsega protoka podataka idu brže od trenutnih tehničkih kapaciteta. Sem ako svi delovi Mreže simultano ne proširuju kapacitete, uska grla će se premeštati s mesta na mesto.

U Americi, duž informacione „kičme" koja se pruža pravcem istok zapad, ima manje od trideset velikih čvorova, tzv. Mesta pristupa mreži *(Network Access Points)* koji koriste najbrže moguće veze. Sve van toga može da bude potencijalno usko grlo, posebno ako je mali kapacitet veza između lokalnih mreža i velikih čvorova. Na primer, masivna „MAE West" veza opslužuje mreže gladne Silicijumske doline koja je sama sposobna da uspori protok čak i preko „kičme". Ovaj fenomen je dobro poznat svima koji pokušavaju da skinu novu beta verziju *Netscape Navigatora* prva dva dana nakon izlaska.

Druga uska grla su više lokalna, poput mrežnih provajdera koji žele da naguraju previše korisnika preko samo jedne T1 linije *(svuda poznato, prim. ur)*.

Prošle godine je Bob Metkalf, poznat i kao otac Ethernet-a, predvideo skori kolaps Interneta u svojoj viziji Mreže koja se guši pod Java apletima, telefonskim razgovorima i, naravno, već spominjanim pornografskim materijalom. Zato ne bi trebalo da čudi ako se u budućnosti dogode neki ozbiljniji ispadi iz sistema nekog dela Mreže.

5 Čuvajte se hakera

Na filmu sve deluje lako: haker sedne, pritisne nekoliko tastera, unosi lice, još nešto otkuca i kaže „Ušli smo!". Realnost je mnogo manje interesantna i najčešće se svodi na isprobavanje najčešćih lozinki korisnika nekog sistema, bilo metodom probe-greške bilo aktiviranjem posebnih skriptova.

Takođe, primetno je da korisnici često imaju „bezgranično nepoverenje" u sigurnost poslovnih transakcija preko Mreže, za razliku od „bezgraničnog poverenja" u konvencionalne transakcije. Interesantno je da, kada kupuju preko telefona i diktiraju broj svoje kreditne kartice, obično ne misle da bi neki prevarant mogao da prisluškuje telefon, što je mnogo lakše nego presresti takav podatak preko Mreže. Stručnjaci kažu da je verovatnoća da neko presretne takav podatak jednaka šansi da vlasnika kreditne kartice kidnapuju vanzemaljci.

Obični korisnici oni koji koji zovu modemom od kuće, ili oni koji su priključeni na Internet unutar neke firme sa dobrom zaštitom od upada spolja, većinom su bezbedni sve dok koriste rutinske mere predostrožnosti. Više bi se trebalo bojati programa nego ljudi posebno makroa *(Word, Excel)* i apleta *(Java)* koji se izvršavaju automatski ua vašem računaru. Ljudi koji održavaju Web i mail servere trebalo bi da budu u toku sa novim trendovima u zaštiti sistema.

Skorašnji izveštaj Instituta za kompjutersku bezbednost (ICS) govori da najveća pretnja dolazi od bivših ili nezadovoljnih službenika, a da su spoljašnji upadi samo delić opasnosti ... odsto.

U Americi je posebno prisutna doza zabrinutosti zbog opasnosti od scenarija budućeg kiber rata preko Mreže, čime bi mogla da bude ugrožena bezbednost zemalja. Ma kako bi takva razmišljanja mogla da deluju senzacionalistički planeri američke odbrane ih značajno uzimaju u obzir, pogledajte tekstove o Petoj Internacionalnoj konferenciji o informatičkom ratovanju **(www.nosa.com/infowar1.html)**

6 Na Mreži možete naći SVE

Ako je vaše pitanje vrlo vrlo precizno i ako se odnosi na pop kulturu ili kompjutersku nauku, imate dobre šanse da nađete ono što vam je potrebno.

Bil Gejts je verovatno imao na umu nešto poput *World Wide Weba* i ogromnih indeksa za pretraživanje kada je pre dosta godina razmišljao o „informacijama nadohvat ruke". Međutim, donedavno je bogatstvo informacija koje je donео Internet bilo nezamislivo. Prema „Digital Equipmentu" (DEC) u maju ove godine je indeks servera *AltaVista* imao oko 30 miliona stranica, sa još oko tri miliona tekstova sa Useneta ubačenih tu „šale radi". Ni drugi pretraživači ne sede skrštenih ruku. „Excite" se uspeo na 50 miliona Web stranica. Sve je to lepo samo što za ovaj sadržaj važi čuveni zakon „Devedeset odsto svega je đubre".

Neki pretraživači (poput *Yahoo!*) su zato razvrstali svoj sadržaj prema kategorijama. Međutim, za pronalaženje neke konkretne informacije često je potrebno postaviti pitanja pomoću Bulove logike sa I (AND) i ILI (OR) telovima, ali ni to nije garant da će se dobiti željena informacija.

Zato nije ni čudo da savetnici za poslovnu orijentaciju govore da će biti velika potreba za bibliotekarima u sledećoj deceniji. Oni su jedini koji znaju da je ponekad najbolje rešenje da se željena informacija potraži u knjizi.

7 Cyberspace je neizmeran i neregulisan

Kiber-svemir jeste veliki, ali da je baš neregulisan... To bi možda najbolje mogli da nam kažu Fil Zimerman, Kevin Mitnik ili Robert i Karlin Tomas koje američka federalna optužnica tereti za nezakonite aktivnosti preko Mreže.

Zimerman je optužen da je „izvozio" kriptografski softver moćniji od onog koji zakon previđa da ne sme da se izvozi iz Amerike. Mada je FBI u ovom konkretnom slučaju odustao od optužnice i dalje važi zakon po kojem je za izvoz softvera za kriptografisanje potrebna specijalna izvozna dozvola, poput dozvole za prodaju oružja. Isti zakonski propisi naterali su „Lotus" i „Netscape" da ugrade jednostavnije algoritme u svoje programe kako bi mogli da ih distribuiraju na svetsko tržište.

Mitniku su na teret stavljene 23 kompjuterske prevare, ali je u dogovoru sa tužiocem priznao samo ilegalno korišćenje uređaja za telefoniranje i jedan slučaj kompjuterske prevare.

Tomasovi su vodili BBS za odrasle pod nazivom „Amaterska akcija" u svom rodnom gradu Milpitasu u Kaliforniji. Na Zapadnoj obali to bi jedva bila vest, međutim u Memfisu u državi Tenesi to se smatra šokantnim prestupom. Nakon što su federalni inspektori PTT iz tog grada skinuli fajlove sa Tomasovog kompjutera, odmah su podigli optužnicu zbog distribuiranja materijala protivnom normativima njihove zajednice, udaljene 3.500 kilometara. Tomasovi su proglašeni krivim, iako do svog suđenja nikada nisu kročilo na tlo Tenesija!

U Americi zakoni o opscenosti, prevari i konspiraciji važe podjednako i na Internetu, čak se i strože primenjuju ... elektronski izdavači su obično manje zaštićeni od svojih „papirnih" kolega i pored čuvenog Prvog amandmana o slobodi govora. U svakom slučaju istražitelji iz Tenesija ne mogu da uđu na rad servera izvan SAD i pored želje za statusom „svetskih pohcajaca".

Novi pokušaj u regulisanju Mreže u Americi stiže preko Propisa o pristojnosti komunikacije *(Communication Decency Act CDA)* mada američke države imaju svoje, još drakonskije propise. Tako je u Konektikatu kažnjivo „slati on-line poruke sa namerom uznemiravanja ili vređanja neke osobe" dok u Džordžiji podleže zakonu transmisija „imena, registrovanog imena, logoa zvaničnog pečata ili kopirajt simbola neke firme bez njenog dopuštenja". Na primer, na vašu stranicu stavite „piće nove generacije ... „Pepsi" može da vas tuži.

Ipak ohrabruje vest da je u Filadelfiji sudijsko veće trojice odbacilo CDA nakon što je vladin zvaničnik priznao da ne može da prikaže niti delić pornografije sa instaliranim *SurfWatchom*. Jednoglasna izjava sudija bila je: „Kao forma masovne komunikacije u kojoj učestvuje najveći broj ljudi do sada, Internet zaslužuje najvišu zaštitu od uticaja države".

8 Mreža je sigurna od nuklearnog udara

Poznato je da je Internet nastao razvojem *ARPAneta* pod okriljem američkog Ministarstva odbrane. Mreža je upravo razvijena tako da podaci mogu da nađu obilazne puteve do svog odredišta, ukoliko je neki od čvorova mreže onesposobljen.

Vojni eksperti tokom rata u Zalivu 1991. godine kažu da je iračka TCP/IP mreža ostala netaknuta uprkos stotinama direktnih pogodaka američkih projektila. Možda bi bilo bolje da su stručnjaci Pentagona pokušali da preusmere pozive sa **www.playboy.com** na iračku mrežu.

Međutim, veća oštećenja naneta ključnim mestima (na primer, informacionoj „kičmi" Amerike), pogotovu jedne atomske bombe, mogla bi da ukine epitet „pouzdanog komunikacionog sredstva" koji se često pridodaje Mreži.

9 Na Mreži ste kompletno anonimni

Da, ali kako bi rekao naš narod, „malo sutra". Poslodavci mogu da čitaju svu elektronsku poštu zaposlenih. Brisanje poruka ne znači i uklanjanje svih tragova njenog postojanja, posebno kod kompanija i vladinih organizacija koje koriste složene programe za sigurnosne kopije.

Administratori Web servera mogu da sakupe iznenađujuću količinu informacija tipa „ko ste i odakle ste" samo pregledajući zaglavlja paketa koje dolaze sa vaše mašine. Na osnovu toga može se napraviti solidna baza podataka. Da se uverite šta sve može da se sazna, posetite Centar za demokratiju i tehnologiju na **www.cdt.org** i kliknite na „CDT Privacy Demonstration". Za mogući lek pogledajte na **www.anonymizer.com**

U Americi postoji najmanje četiri nacionalna telefonska imenika (primer **www.switchboard.com**) i tu se mogu dopuniti potrebne informacije o pojedincima.

Svako ko ima pristup vašem kompjuteru može iz keša i fajlova koji beleže „nedavno posećena mesta" da sazna gde ste bili. Neke kompanije instaliraju server softver koji beleži svaku stranicu kojoj pristupaju zaposleni.

Digitalne informacije mogu da traju dugo. Neki dugogodišnji korisnici Mreže slede se kada u nekom pretraživaču mreže otkucaju svoje ime i prezime i vide šta je sve sačuvano, na primer u arhivama UseNet konferencija. U žaru debate među prijateljima može biti izrečeno i ono što se stvarno ne misli.

10 Šum je bezazlen

Tako barem tvrde dosadne kompanije koje šalju cirkularne poštu i tu reklamiraju „sve i svja". Nije problem ni novac ni vreme (mada je i ono dragoceno) već odnos „signala i šuma". Već sada su neke UseNet grupe toliko izbombardovane reklamama da je praćenje teme postalo vrlo otežano. Kako se elektronsko „đubre" u e-mailu povećava, tako su korisnici primorani da koriste noviji softver koji ima mogućnost filtriranja šuma. Najgori šum dolazi od korisnika koji se igraju „lažnih prodavaca" i izmišljaju povoljne ponude za svoje „proizvode". Dok običan korisnik shvati da je to „šarena laža" obično izgubi dosta vremena i dobrog raspoloženja.

Jedno od najboljih mesta gde se mogu naći informacije o šumu jeste „Crna lista Internet oglašavača" čiji se FAQ nalazi na **www.cco.caltech.edu/~cbrown/BL** sa savetima kako se sa njima obračunati ako se na njih nabasa. Lep dodatak je link na legendarni skeč Monti Pajtonovaca o šumu dostupan u tekstualnom i audio formatu.

Priredio **A. SWANWICK**
(„PC Computing")



Svet kompjutera
(I/O PORT)
Makedonska 31
11000 Beograd

Sa Commodorea na

Imam 13 godina i posedujem Commodore 64 pa nameravam da ga zamenim boljom mašinom. Pošto će mi biti potreban za srednju školu mislim da će sledeće biti dovoljno: AM5X86 133MHz, 256 KB CACHE, RAM 8MB, SVGA PCI Video karta 1MB, HDD 1.0 Gb, Flopi 3.5, mini tower, color monitor i miš.

1. Šta vi mislite o tome?
2. Otprilike, kolika je cena polovnog?
3. Koji mi program preporučujete?

Danijel
Pančevo

1. Konfiguracija nije loša, ali zbog pada cena trebalo bi da razmisliš o Pentium konfiguraciji baziranoj na ploči sa VX čip setom i AMD K5 procesorom. Ova konfiguracija bila bi nešto skuplja od navedene, ali mnogo bolja. Pentium je ipak Pentium.
2. Pored tolike ponude novog hardvera, čija je cena u neprestanom padu, mislim da nema potrebe kupovati polovan računar.
3. Počni od operativnog sistema i par uobičajenih programa za pisanje, računanje, crtanje, recimo Windows 95, Microsoft Office i Corel Draw. Kada budeš imao nešto konkretno da uradiš verovatno će se stvoriti potreba da upoznaš još neki program, ali to ćeš blagovremeno saznati.

Lepotica i „Zver"

Pišem vam po prvi put iako sam sa vama od 2/93 i zato mislim da bi bio red da ovo pismo objavite.

Pre više od godinu dana kupio sam tadašnju „zver" 486-100 MHz, 8 MB RAM-a, SB AWE 32, Panasonic 4XCD-ROM i verovali ili ne, platio ga 2700 DEM.

Sada je ova mašina obična krntija i ako Bog da za koju nedelju ću je proširiti. Nemam mnogo novca pa zato vas pozivam u pomoć.

1) Koju bih otprilike konfiguraciju mogao dobiti za još nekih 300-400 DEM?

2) Da li bi mi dobro došao neki slabiji Pentium ili još 16 MB RAM-a?

P.S. „Svet kompjutera" na novom papiru stvarno me je oduševio, a o plastičnom omotu da i ne govorim. Mislim da biste mogli da ubacite još koju nagradnu igru i po neku nagradu za vaše čitaoce.

Milan
Bezrlen

1. Mogao bi da promeniš ploču i procesor. Preporučujemo GA ploču sa VX čip setom ili njenu jeftiniju varijantu GA ATV (obe smo testirali u prethodnim brojevima). Od procesora, u obzir dolaze AMD-ov K5 procesor i Cyrix 686 na 110MHz.
2. Preporučujemo da uradiš i jedno i drugo - najme da zameniš ploču i procesor, a i dokupiš još 8 MB rama. To bi s malo sreće moglo da se uklopi u tvoju finansijsku konstrukciju.

Koliko može da razvije

Smatram da ste dobar (jedini!) list kod nas i zato sam pretplaćen! Imam (skoro) svaki broj! Ali to i nije tako bitno! Imam nekoliko pitanja i molim odgovore.

1) Na koliko MB može maksimalno da proširi RAM memorija kod Amige 500? Čuo sam da može do 8 MB.

2) Koji HD koristi A500 i gde se može nabaviti, koliko (otprilike) košta i kako se (gde) priključuje na A500? Koliki je maksimalni HD za A500? Od jednog drugara čuo sam da se može naći (i da postoji) HD za A500 od 1 GB. Da li je to istina ili je on pogrešno informisan?

3) Interesuje me da li se na SONY Playstationu mogu igrati i igre sa CD-a za PC (igrao bih neki od Play Mix ova).

4) Postoji li CD ROM za Amigu 500? Ja znam za CD32, ali isto tako znam da je to konzola za igranje koja je nekompatibilna sa A500.

Mislim da vam je dosta mojih pitanja. Nadam se da ćete biti fer i odgovoriti.

I još nešto na kraju. Verovali ili ne, ali ja kod kuće posedujem Civilization, ali na našem jeziku!!! Sve je od A do Š na srpskom. Mogu vam reći da stvarno dobro izgleda. Delo je nekih domaćih majstora.

Dr Alex

1. A 500 se nominalno može proširiti na 1 + 8 MB (chip + fast) a zavisi od memorijskog proširenja.
2. Kod A500 za razliku od A1200 mora se dokupiti HDD kontroler. Radi se o zasebnom uređaju koji se priključuje na expansion slot s leve strane kućišta. U današnje vreme teško je naći samo kontroler za HDD već se u paketu nalaze pomenuta memorijska proširenja, HDD kontroler i turbo kartica kao jedinstven sklop. Od ovakvih uređaja toplo bi smo ti preporučili neki od modela firme „GVP". Bilo kako bilo ovi hard disk kontroleri mogu biti po SCSI ili IDE standardu, od čega zavisi koji tip diska odgovara (kontroler i disk moraju biti istog tipa). Svi ti diskovi mogu imati i kapacitet veći od jednog gigabajta. Znači, drug ti je dobro rekao.
3. Ne! To su dva totalno različita sveta i ne pričaju istim jezikom, odnosno ne koriste isti softver.
4. Postoji, ali sem kontrolera (koji smo već pomenuli) potrebna ti je i nadogradnja operativnog sistema, pošto stari WB ne podržava CD.

Smer za računare

Zovem se Zoran, imam 15 godina i redovan sam čitalac „Sveta kompjutera". Ove godine sam krenuo u srednju školu i upisao smer za računare. Zbog toga sam odlučio da kupim kompjuter pa mi treba vaš savet. Amigine odlične zvučne i grafičke mogućnosti oduvek me privlače i najzad sam skupio dovoljno novca da je kupim. Kada mi roditelji budu dodali nešto novca, zajedno s mojim delom imaću oko 1000 DEM. Zbog štednje ću kupiti polovnu Amigu 1200 da bi mi ostalo novca za hard disk, kompakt disk i dodatno kućište. Posavetujte me šta da kupim od delova (kapacitet, model...) i koji mi kablovi i programi trebaju? Molim vas da mi precizno odgovorite.

Zoran
Beograd

Za priključivanje hard diska i CD ROM-a potreban ti je adapter sa 2,5" na 3,5" standard konektora. To je jedna pločica koju ćeš priključiti na postojeći kontroler u A1200 a na nju ćeš pomoću IDE kabla sa dva priključka spojiti CD i hard disk (postoji mogućnost da umesto pločice nađeš kabl koji na jednom kraju ima 2,5" konektor a na drugom dva od po

3.5" što bi bilo elegantnija vari janta)
Napajanje bi trebalo da bude eksterno (veće snage) i za to će ti naj bolje poslužiti napajanje iz PC kućišta („svičer")
Preporučujemo ti hard disk kapaciteta 1.3 – 1.7 GB (Quantum ili Western Digital) i CD-ROM četvorostruke ili osmostruke brzine (Sony ili Gold Star). U ovom trenutku najpovoljniji su Quantum Fireball 1.7 GB i Gold Star 8X

Kako da ...

Imam Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, HDD 1.3 GB. Zanima me sledeće:
1) Želeo bih da nabavim CD. Koji mi preporučujete (8X Speed)? Koji Sound Blaster?
2) Uz gore navedenu konfiguraciju imam 1 MB SIS 6205 grafičku karticu (VGA) pa me zanima da li je dobra, zadovoljavajuća?
3) Kako mogu slušati muziku preko CD-a?
4) Da li je u nekom broju SK objavljen opis igre Phantasmagoria?

Nenad
Beograd

1. Za CD preporuka bi bila Sanyo CRD-256p, a za Naster ti možemo pomenuti nekoliko modela: ESS Audio drive, A-Open AW 32 i Yamaha Sound System (za detaljnije konsultuj prošle brojeve)
2. Rekli bi se da je zadovoljavajuća, ali kad budeš imao novca zameni je nekom modernijom, osetićeš razliku.
3. Jednostavno povežeš CD sa zvučnom karticom pomoću audio kabla (dobija se uz CD) ako to već nije urađeno prilikom instalacije, zatim u Media playeru odabereš CD Audio i klikneš na Play. Ukoliko nisi u mogućnosti da ispoštuješ navedenu proceduru biće dovoljno da priključiš slušalice na CD ROM uređaj (priključak se nalazi s prednje strane) i pomoću dugmeta play na CD ROM-u ili pomoću media Playera (ili CD Playera) startuješ CD.
4. Da, u broju 10/95, strana 63 (Phantasmagoria I) i 9/96, strana 89 (Phantasmagoria II)

Rave

Na mom stolu se nalazi 386DX na 40 MHz sa 4 MB RAM-a, HD 220 MB a u trenutku kada čitate ovaj text, ili on čita količinu smeća u kanti. U sklopu ove konfiguracije se verovatno nalazi i jedan Sony 4-speed CD-ROM. Evo mojih pitanja.
1) Pošto bih želeo da nadogradim svoj kompjuter da li mi preporučujete nadogradnju na 486/DX2 50/66/80 MHz ili da dokupim još memorije (+4Mb)?
2) Veliki sam poklonik rave muzike i želeo bih da slušam CD-ove na svom kompjuteru. Da li bi zvučna kartica SB 16 ESS688 zadovoljava la moje potrebe?

Miroslav

1. Mi bismo se odlučili i za jedno i za drugo. Ako baš moraš da biraš odluči se za memoriju.
2. Sa navedenom kombinacijom moći ćeš da slušaš muziku do mile volje. Istu karticu imamo u redakcijskim mašinama, a i obožavaoca rave-a imamo podosta, pa su nam mogućnosti ove kartice u tom pogledu vrlo poznate.

Amigista sam, tim se dičim

U našoj školi ima najviše Amiga i time se ponosimo. Pored njih ima izvestan broj PC-a, a konzola tek nekoliko. Stvarno nam je žao što u „Svetu kompjutera" malo pišete o Amigi. Rado čitamo sve o Amigi od testova programa i dodatnih uređaja do igara. Zašto ponovo ne oformate AMIGA BLOCK? Svi mi smo spremni da izdvojimo više para ako u svakom broju povećate broj stranica i pišete o Amigi.
Tema koja je slabo zastupljena je Amigina demo scena. Sva ona zanimljiva takmičenja u pravljenju demoa, intros, modula itd. U S.K. nema ni reči o tome.
Svesni smo situacije da su konzole popularne u poslednje vreme, ali je li to razlog da se za opise njihovih igara izdvaja više prostora nego za Amigu? I o najavama novih igara slabo pišete, a ima nas. Primera radi, sa prolećnog sajma E.C.T.S izveštavali ste samo za PC i još napisali da novih igara za Amigu nema. Mi smo od jednog druga iz Engleske, koji je letos dolazio u Novi Sad, čuli da se tamo i te kako pisalo o tome.
Znamo da pismo nije baš za ovu rubriku, pa vas molimo da sa našim željama i potrebama upoznate i ostatak redakcije. Koliko se sećamo i vi ste nekada zdušno podržavali Amigu i napisali ste dosta članaka koji su nam ulepšali mnoge dane (i noći). Za TOP listu ne glasamo jer se poklapaju samo smanjenja. (Zar su diskete i kompakt-diskovi toliko skupi?)
Svidelo nam se što ste ponovo bili počeli da objavljujete Cvet kompjutera, ali zašto ste prekinuli (doduše, ranije su bili dosta zanimljiviji)? Bilo bi lepo da objavljujete kolor postere kompjutera i skrinova iz igara. Ideja ima puno samo ih treba realizovati.
Puno vas pozdravlja napredna (Amiga orijentisana)

Novosadska omladina



Trudimo se da o Amigi pišemo onoliko koliko ima da se piše, a to u slučaju Amiginog hardvera znači: koliko ima hardvera toliko ima tekstova. Sigurno ste primetili da se u proteklom periodu situacija sa hardverom za Amigu popravila i to smo propratili sa par testova (pogledaj broj 10 npr.). Ono što dosad nismo specijalno napominjali a treba da se zna (ako je to nekom nepoznato): svi CD ROM-ovi, hard diskovi, štampači, skeneri, eksterni modemi, zvučnici i još štošta radi i na Amigi ako se to eksplicitno ne navodi. Mi doduše probamo s vremena na vreme neki od tih dodataka i na Amigi i uputimo vas na to kako se to na Amigu priključuje i koje rezultate daje (uradili smo to i za CD ove i za hard diskove). Dakle, što se hardvera tiče nema mesta nezadovoljstvu.
Igre a to vas izgleda više interesuje podležu sasvim drugim kriterijumima. Slična stvar je i sa ostalim softverom i vestima za Amigu. Ono što je sigurno jeste da su vaše pismo pročitale i kolege koje se bave navedenim oblastima.

Blue Wave (3)

I tako dan za danom, pred kockastim ekranom.

U poslednjem nastavku osvrnućemo se na funkcije readera koje treba koristi kako bi rad sa porukama bio lakši i efikasniji

Rad sa paketima

Pri otvaranju paketa sa poštom moguće je pakete brisati, preimenovati ili im dodavati komentare. Moguće su i grupne operacije tako što se paketi obeleže pritiskom na taster *Insert* i, posle pritiska na *Alt Y* odabere željena operacija. Komentare treba dodavati paketima u kojima su neke diskusije koje bi vam kasnije mogle zatrebati, jer se željene informacije kasnije lakše nađu. Uneti komentar se gleda pritiskom na taster *F2*

Meni otvorenog paketa

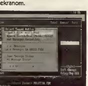
Po otvaranju nekog paketa pošte prikazuje se *Open Packet* meni. Iz njega se redom bira: čitanje pošte, pregled odgovora, unos novih poruka, pregled uvodnih ekrana sa BBS-a, off-line konfiguracija doora, zahtev za skidanje fajlova sa BBS-a i izlaz u glavni meni. O svakoj od ovih stavki biće reči u daljem tekstu.

Operacije sa konferencijama

Lista konferencija se dobija opcijom *Read mail packet*. Operacije nad konferencijama se mogu primeniti globalno ili samo na trenutno odabranu konferenciju. Meni za globalne opcije se poziva pritiskom na *Alt-G*, a za trenutnu konferenciju pritiskom na *Alt A*. Osim što prvi primenjuje opcije na sve konferencije a drugi na trenutnu, među njima nema razlike. Oba sadrže opcije za pretraživanje poruka i operacije nad obeleženim porukama (brisanje, štampanje, čitanje)

Postoje dve vrste pretraživanja: po definisanim rečima koje se nalaze u određenom fajlu ili po ručno unešenim kriterijuma pretraživanja. Uz BlueWave se dobija primer-datoteka default.key u kojoj je objašnjeno kako treba da izgleda struktura fajla

Tokom čitanja je moguće porukama dodeliti određeni status koji se koristi za globalno manipulisanje njima. Kada im se dodeli određeni status, kasnije ih je moguće čitati, brisati, štampati ili sačuvati po njihovim oznakama. Oznake se dodeljuju tako što se tokom čitanja poruka pritisne *Alt-G* i odabere *Set message status*. Za svaku opciju postoje i prečice na tastaturi, koje se nalaze u helpu *(F1)*. Veoma je korisna mogućnost promene načina sortiranja poruka trenutno selektovane konferencije *(Alt S)*

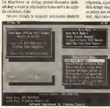


I u listi poruka koja se prikazuje po ulasku u konferenciju (ako je reader tako podešen, vidi SK 11/96) moguće je dodeljivanje statusa porukama. Sve se svodi na na biranje poruke i pritiska određene kombinacije tastera. Spisak svih kombinacija se nalazi u helpu.

Čitanje

Tokom čitanja poruka u svakom momentu je moguće pritisnuti *Alt-M* i pozvati meni koji nudi razne mogućnosti. I ovde skoro svaka stavka ima svoju prečicu na tastaturi, a ovde ćemo spomenuti samo one najzanimljivije: odgovor na poruku putem konferencije za privatne poruke *(Alt N)*, snimanje poruke u obliku ASCII fajla *(S)*, pregled odgovora koje ste lično napisali *(V)*, podešavanje alarma koji treba da podseti na neke obaveze *(Alt 1)*, pregled ličnih poruka *(F)* i pretraživanje poruka *(Alt-K)*

Alt X je opcija za brz izlazak koja sadrži tri podopcije: *Fast Exit* (najbrži izlazak, ne pakuje paket sa odgovorima), *Quick Exit* (pakovanje odgovora, zgodno ako se, tokom čitanja, u pozadini dobije veza sa BBS-om) i *Pack replies* (kreira paket sa odgovorima, ali ne izlazi iz programa). Ako zatvorite paket sa odgovorima, reader će pri unosu nove poruke pitati da li da obriše trenutni paket ili da nastavi sa njegovim punjenjem.



U readeru je moguće definisati adresar. Kad se prilikom čitanja pritisne *R* poziva se dijalog za odgovor (isti kao i za novu poruku) u kome se unose podaci o primaocu. Ako se pri tom odabere *Add to address book (Alt A)* primalac poruke će biti unešen u adresar. Odabirom *Search address book (Alt-S)* primalac poruke će se birati iz adresara.

Nove poruke i odgovori se pozivaju opcijom *View & Manage outbound mail* iz *Open Paket* menija ili pritiskom na taster *V* prilikom čitanja. Tokom čitanja je takođe moguće pozvati meni pritiskom na *Alt-M* u kome su najzanimljivije opcije za kopiranje poruka (slanje više kopija iste poruke različitim korisnicima ili u različite konferencije). *Carbon copy* šalje istu poruku nekolicini korisnika s tim da poruka sadrži listu korisnika kojima je poruka poslata pa svaki od njih može videti kome je sve otišla. *Blind carbon copy* radi isto to samo što u porukama nije zabeleženo kome je sve poruka, pa primalac ima osećaj da je jedini. *Cross Post Reply* kopira poruku u različite konferencije

Pritiskom na taster *Delete* poruka se obeležava za brisanje. Brisanje se vrši po izlasku iz dela za odgovore, na šta morate paziti jer se brisanje poruka iz konferencije vrši zadavanjem naredbe za brisanje, dok je ovde ono automatsko

File Request i Off-line konfiguracija

Preko BlueWavea moguće je „naručiti" fajl sa BBS-a tako da on bude prenet po slanju vašeg paketa sa odgovorima. Koliko fajlova se može naručiti i da li je ova opcija uopšte moguća zavisi od sisopa. Off line konfiguracija omogućava odabir konferencija i nekih parametara doora koje će se uzeti u obzir pri prvom sledećem skidanju pošte. Iako ih je manje, opcije su iste kao na BBS-u (SK/7-8)

The Kraj

I tako smo došli i do kraja ovog serijala. U prethodna dva nastavka je objašnjena svaka stavka u konfiguraciji doora i readera posebno. Cilj poslednjeg dela bio je samo da ukaže na neke stvari koje olakšavaju svakodnevni rad. Često pozivivanje na help nije bilo slučajno: odlično je urađen i u njemu se može snaći i bez nekog posebnog znanja engleskog jezika. Nemojte se dvoumiti da ga koristite: nije sramota ne znati, sramota je ne pitati :)

Nenad ORLIĆ
(orlic@setnet.co.yu)

Amiga

AMIGA Power diskete igre i programi Snimljena disketa 4 din Besplatno povoljno, Novi Sad ul Balzakova 36 **tel 021/371-899.**

PRODAJEM Amigu 500, (1 Mb ram 1 Mb cip memmory) **Tel 011/486-6767 Miloš.**

PRODAJEM Amigu 1200 sa HD 210 Mb kutija sa 100 diskete, dzojstik, igre **Neša, tel 011/491-797 od 9 do 16h.**

AMIGA 500/ 600/ 1200/ CD 32 modulator. Prodaja. Otkup Snimanje igara. **Tel 011/512-366.**

HARDWARE za Amigu RGB monitor (250) eksterni DD flopi (100) digitalizator zvuka (55) midi interfejs (45) kabl adapter za 3,5" HDD (25) VGA adapter (20) video bekap (22) skart kabl (15) adpter za četiri dzojstika (12) **Tel 021/392-896.**

PRODAJEM Amigu 500 sa kolor monitorom **Tel 021/392-896**

PRODAJEM Amigu 500 sa opremom i disketa **Tel 026/226-676.**

FUJI 011/235-3110, 254-0768 Prodaja zamena otkup: Amiga 500 600 1200 oprema, diskete igrice (0,50di)

ASTROSOFT snimanje igara i programa na diskete hard disk Cd. Najpovoljnije **Tel 021/314-994**

PRODAJEM Amigu 1200 sa opremom **Tel 025/34-143.**

PRODAJEM Amigu 1200/40 HD malo korišćenu besprekornu **Tel 024/44-507.** Subotica.

PRODAJEM Amigu 1200 diskete džojstik. **Tel 021/315-900.**

ARISE SOFT Igre i programi Disketa + igra = 5 din **Tel 013/817-640**

AMIGU 1200 prodajem uz miš džojstik i 100 disketa Literatura **Tel 011/334-974.**

PRODAJEM Amigu 500 sa memorijskim proširenjem i kolor monitorom povoljno **Tel 011/512-356.**

CENE OGLASA

Tekst malog oglasa koji nam šaljete treba da bude čitko otkucan sa prebrojanim rečima (računaju se i adresa i telefon) i naznakom rubrike (Amiga, PC i Razno). Uz tekst treba priložiti jedan primerak uplatnice (original, ne kopiju) uplaćene na odgovarajući iznos.

Adresa: **Svet kompjutera (mali oglasi), Makedonska 31, 11000 Beograd**

Novac treba uplatiti na **ŽIRO RAČUN**

40801-603-1-3042104

sa naznakom: Kompanija Politika, mali oglas za „Svet kompjutera"
Cena običnog malog oglasa do 10 reči - **15,0** DIN, svaka sledeća reč - **1,5** DIN. Na ukupnu sumu dodati **10% poreza + 3% taksa**
Za informacije o oglasima većim od navedenih, obratite se redakciji na tel/fax: 011/322 0552.

Oglase za 01/97 primamo do 20.12.1996.

VEĆI OGLASI

- 1/2 (V) (95x275mm) 1100 N.DIN
- 1/4 (95x135mm) 700 N.DIN
- 1/2 (H) (165x135mm) 1100 N.DIN
- 1/8 (95x65mm) 350 N.DIN
- 1/16 (V) (45x65mm) 175 N.DIN
- 1/16 (H) (95x30mm) 175 N.DIN
- 1/32

Izrada oglasa u redakciji naplaćuje se posebno!

AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■



AMIGA CENTAR

software & hardware

AMIGA diler No 1

☎ 011 / 628-648

SOFTWARE

Posedujemo najveći izbor programa preko 10 000 naslova, igara, uslužnih

Stigle su najnovije igre i uslužni programi. Pozovite nas ili dođite da preuzmete katalog. U toku decembra svakom kupcu prigodan poklon

SREĆAN BOŽIĆ
I SREĆNU I USPEŠNU
NOVU GODINU
ŽELI VAM VAŠ
AMIGA CENTAR!

– 5000 modula – 10000 slika (jpg, gif, iff)
Programe snimamo na vašim ili našim disketama proverene i 100% bez virusa !

Preko 1000 zadovoljnih korisnika su garancija kvalitetne, jeftine i brze usluge

Programe i igre šaljemo i poštom
EXPRESS
u roku od 48 sati

AMIGA 1200

AMIGA 1200 ESCOM	850,–
AMIGA 1200	900,–
AMIGA 1200 korišćena	od 550,–
Fast RAM 4/8MB + clock	190/230,–
Apollo 1230/25MHz 4/8MB	320/360,–
Viper 030/28MHz, 4/8MB	350/390,–
Viper 030/42MHz, 4/8MB	430/460,–
Blizzard 1220 4MB/28MHz, clock	400,–
Blizzard 1230 50/50MHz 8/16MB	780/850,–
Blizzard 1240T FRC 8/16MB	950/1050,–
Blizzard 1260 16MB RAM, incl. FPU (80MIPS/29MFLOPS)	**1750,**
Blizzard SCSI kit	320,–
Blizzard SCSI kit 16MB RAM	480
FPU 68882 33/50	90/220,–

HDD sa AT BUS kablom.

2.5" 40MB	70,–	2.5" 170MB	200,–
2.5" 80MB	120,	2.5" 540MB	390,–

Video monitor PROFEX	od	250
Video monitor 1084S	od	300,–
Multisync 14" PHILIPS		460
Multisync 14" Amiga M 1438S		★
Multisync 15" Amiga M 1538S		★
Multisync 17" KFC + VGA adapter		★

AMIGA 4000

AMIGA 4000/030
– 18MB RAM 72 pins
1.3GB HDD Seagate
– 8 x CD ROM SONY
2500

OVERDRIVE EKSTERNI
CD ROM 8x IDE – 350,–
CD ROM 6x SCSI – 550,–

ZORRO BOARD Z-1
5x ZORRO II, 3x PC ISA slot
RAM socket, 72 pin SIMM
700–

CYBERSTORM (060/80MIPS/29MFLOPS)	★
V-LAB MOTION	★
V-LAB DIGITALIZATOR	★
TOCCATA 16bit/8 kanala	★
CYBER VISION 64bit (3D VIRGE	★
PICCOLO SD 64bit	800,–

GENLOCK
HAMA 290
Sirius 1
...1400,–

Genlock

ED PAL, PRO GEN plus	650,–
ED Y/C new	900,–
ED PLUTO Alpha	1150,–
ED NEPTUN Alpha	1600,–
SIRIUS	1700,–
SIRIUS II Alpha TBC	2600,–

OSTALA OPREMA

Interfejs za PC tastaturu za A1200 T		160
Interfejs SCSI Squirrel PCMCIA A1200		160,–
VGA MULTISYNC adapter MICRONIC		45,–
HDD kabal 2,5" na 2,5"		20,–
HDD kabal 2,5" na 3,5"		30,–
HDD kabal 2,5" na 2x 3,5" (70cm)		50,–
Trafo za Genlock 1200mA/12V		35,–
RF modulator	od	70,–
Transformator 4A	od	90,–
Dodatni flopi 880 KB	od	60,–
Dodatni flopi 1.76 MB		200,–
Interni flopi 880 KB	od	60,
Interni flopi 1.76 MB		180,–
Miš Alfa Data 280 dpi		40,–
Miš Alfa Data 400 dpi		50,–
Modem ESCOM 14400 + kabl		140,–
US Robotics 14400 FAX+kabl		210,–
US Robotics 28800 FAX+kabl		★
Memory A500 512KB+clock	od	60
MIDI (1 In, 3 Out, 1 Thru)		120,–
TurboTechsound II d.zvuka		120,–
Aura 12bit PCMCIA sampler		260,–
Kempston Pro Blue Star	od	40,–
Quick Joy	od	15.
Zipstick		60,–
Competition CD 32 game pad		60,–
Aktivni zvučnici	od	40,–

Digitalizatori slike

V-LAB Par Real Time eksterni 24 bita	800–
DigiTIGER III	750–
Hyper Grab RT 24 bita	750–
GRAFITO 24	650–
Pro GRAB 24RT	500–

Mogućnost dogradnje uz doplatu vašeg sistema na jači
RAM karta → TURBO karta
HDD manji → HDD veći
HDD 2.5 → HDD 3.5
Video monitor → Multisync
Trafo 3A → 4.5A

SERVIS
svih modela AMIGA računara i ugradnja svih dodataka

AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA

RAD DANOM OD 11–19h SUBOTOM OD 11 DO 15h
NEDELJOM I PRAZNICIMA NE RADIMO

AMIGA MALTER

Sve za A500 A1200 CD32 na disketama, HD-u i CD u
ŠALJEMO POUZEĆEM!!!

NOVOGODIŠNJI POPUST!!!
SNIMANJE 0,80 din.

SPECIJALNA PONUDA
CD kompleti za A1200 sa preko 4000 arhiva
1 CD - 75 DEM
na više CD-ova popust!

011/577-991

AMIGA Snoopy

Amiga 500 i Amiga 1200
Snimanje
igre 1.00
programi 2.00
isporuka poštom
od 15-20
Omladinskih brigada 64/5
011/142-220

KNJIGA MESECA: CIVILIZATION II

Podešavanje parametara, primeri pobedničkih strategija, tabele civilizacijskih dostignuća, vrste jedinica, građevina i svetskih čuda, vrste terena, oblici vladavine i diplomatije.

I DALJE AKTUELNO:

Mortal Kombat 1, 2 i 3
Svi likovi, svi udarci, sve šifre - PC, Sega, Amiga, Sony

Leisure Suit Larry 1, 2, 3, 5 i 6
Ilustrovani vodič za osvajanje devojaka!
♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥

PASCAL za srednje škole
Popravite ocenu iz informatike!

Windows 95
Word 7
Za apsolutne početnike!

100 strana, format A5 — **40 DINARA POUZEĆEM**

IZDAVAČ: PC PROGRAM TEL. 011/463-296

AMIGA PANSER

snimanje programa i igara na
naručite detaljan katalog
(011) 17 60 180

••• AMIGA 500 i 1200 •••
BUVA COPY

SOFTWARE & HARDWARE

Snimanje
IGRE 1.00
PROGRAMI 2.00
Isporuka poštom
Tel: 76-80-70 od 16 - 22
Radmile Rajković 8

N. Groblje
Ruzveltova
Radmile Rajković 8



GREMLIN SOFT

Na starij kompjuter klub u YU
AMIGA PC C-64
Preko 20 000 igara i uslužnih programa
Milana Rakića 28 Beograd
(011)424 744
OPSTAJU SAMO NAJBOLJI JER POUZDANOST I KVALITET NEMAJU CENU !

SONY PlayStation



KONZOLE & IGRE
POTERINI DISTRIBUTERI ZA CELU JUGOSLAVIJU
NA PRODAJU VFX VR KACIGA
svakog dana 10-23h 011/325-484,323-535

Razno

AMSTRAD CPC 464 programi i igre na kaseti. Komplet od 25 igrica na inostranoj kaseti 25 din. **Tel. 010/23-287**

L.S. - soft: kasetne i disketne igre, programi i originali za Commodore 64/128. **Tel: 018/99-711**

Срећан

1997 ОТИСАК

Надамо се да је ова година Вама и Вашем штампачу донела доста лепих послова, добрих припрема за штампу

Ваш пословни партнер "Перихард-инжењеринг" и даље прати сваки Ваш отисак и припрема лепе новости:

Нове НИЖЕ ЦЕНЕ тонер касета.

Сигуран и професионалан превентивни и корективни СЕРВИС ласерских штампача.

БОГАТИЈИ асортиман паус папира, фолија и налепница за ласерске штампаче и фотокопир апарате

Поздравља Вас
НАЈБОЉИ ПРИЈАТЕЉ ВАШИХ ШТАМПАЧА

ПЕРИ ХАРД инжењеринг

Београд, ... Нови Сад, ... Бања Лука: ABACUS, ...

EUnet

VREME JE ZA DARIVANJE







Od 05.12.96. do 07.01.97. godine
VELIKI EUnet-ov praznični
POPUST 30%
za sve individualne korisnike
NOVOGODIŠNJI PAKETI:
za dosadašnje korisnike CD "Internet Chameleon", knjiga "Vodič kroz Internet" i 5 sati Interneta SAMO 245 din
za nove korisnike CD "Internet Chameleon", knjiga "Vodič kroz Internet" i 5 sati Interneta SAMO 265 din
Korišćenjem ovih usluga učestvujete u NAGRADNOJ IGRI!
Izvlačenje 10.01.'97. godine.
Srećne praznike želi Vam

EUnet

BEOGRAD, Obilićev venac 4, tel.3285-600, fax:3282 760
E-mail: office@EUnet.yu

M&S Soft &
PC i AMIGA

Sve najbolje u novoj 1997. godini!

Snimanje na CD-ROM za PC i SONY Playstation

Snimanje PC softvera na diskete

Porudžbina primljene do 16h šaljemo istog dana!
Poručite odmah naš katalog disketnog i CD softvera!
Zakazivanje snimanja je obavezno!
Snimamo samo na najkvalitetnije diskove!

Kompleti igara.
Sve igre su raspakovane na CD-u tako da se mogu startovati direktno sa CD-a, ili su podešene tako da se komandom INSTALL lako instaliraju na hard disk.
Kompleti programa.
Svi programi se mogu instalirati direktno sa CD-a, što omogućuje laku i brzu instalaciju.

KOMPLET 1
ALADDIN, ANOTHER WORLD, CANNON FODDER, CIVILIZATION, COMANCHE, COMMANDER [illegible], DESERT STRIKE, [illegible] FLEET DEFENDER, [illegible] GOLDEN AXE, INCREDIBLE MACHINE, JAZZ JACK RABBIT, LION KING, LOTUS TURBO, [illegible] MANAGER, MICHAEL JORDAN, MONKEY ISLAND, MORTAL KOMBAT, NHL HOCKEY, [illegible] PANZER GENERAL, PINBALL FANTASIES, RISE OF THE ROBOTS, SAM & MAX, SIM CITY 2000, STREET FIGHTER 2 USA, X-WING, YO! JOE.

KOMPLET 2
ALONE IN THE DARK, BLACK THORNE, COLONIZATION, [illegible] TENTACLE, DISCWORLD, DOOM, FORMULA ONE [illegible], CODS, INDIE [illegible], MACHINE 2, JAGGED ALLIANCE, [illegible] LEMMINGS 1 & 2, LEMMINGS CHRONICLES, LOST VIKINGS, MAGIC CARPET, MORTAL KOMBAT 2, ONE [illegible] BALL, PRINCE OF PERSIA 1 & 2, RAVEN, SENSIBLE SOCCER, SLIPSTREAM 5000, SUPER FROG, [illegible] ULTIMATE BODY BLOWS, [illegible] WINTER GAMES, [illegible]

KOMPLET 3
ACTION SOCCER, ALLIEN BREED TOWER ASSAULT, ALONE IN [illegible], ANOTHER [illegible], CANNON FODDER 2, [illegible] FORMULA, DESCENT, EYE OF THE BEHOLDER 1, 2 & 3, [illegible] FRITZ 3, FX FIGHTER, HIGH SEAS TRADER, INTERACTIVE [illegible], [illegible] KING PIN, LANDS OF LORE, [illegible] BIG ADVENTURE, MORTAL KOMBAT 3, NBA JAM, PERFECT GENERAL 2, PINBALL [illegible], [illegible] GOLD, PRIMAL RAGE, [illegible] THE SORCERER 2, SUPER [illegible] TERMINAL VELOCITY, TYRIAN, WARCRAFT, VINYL GODDESS, ZOOL 1 & 2.

KOMPLET 4
ACROSS THE RHINE, ACTUA SOCCER, AIR POWER, [illegible] BUREAU 13, [illegible] MANAGER 2, COMMAND [illegible] NO REMORSE, FACE [illegible] SOCCER 96, [illegible] INTERNATIONAL TENNIS OPEN, [illegible] LORDS OF [illegible] CARPET 2, NAVY STRIKE, [illegible] OVERDRIVE, PATRICIAN, PINBALL WORLD, RISE OF THE TRIAD, [illegible] STEEL PANTHERS, STONKERS 95, TERROR FROM THE DEEP, [illegible] WARRIORS

KOMPLET 5
3D VIRTUAL PINBALL, ASCENDANCY, COMIX ZONE, COMMAND & CONQUER, DARK LEGIONS, EXTREME PINBALL, FIST FIGHT, HEROES OF MIGHT & MAGIC, HI OCTANE, INDY CAR RACING 2, MOTOR CITY, NECTARIS, NEED FOR SPEED, ORION CONSPIRACY, PINBALL WORLD, POCAHONTAS, RABBIL, ROAD WARRIOR, RUGBY WORLD CHAMP, SENSIBLE WORLD OF SOCCER, STRIP POKER PRO, SUPER MARIO BROS, TEKWAR, TOM & JERRY 2, TOM & THE GHOST, TRANSPORT TYCOON DLX, WARLORDS 2 DELUXE, WITHOUT WORMS.

KOMPLET 6
2 FAST 4 ALL, A-IV NETWORKS, ADVANCED [illegible], ANVIL OF DAWN, [illegible] CAPITALISM, FATAL RACING, FIFA 96, [illegible] GREAT NAVAL [illegible], PGA TOUR GOLF 96, RAYMAN, [illegible] SPACE DUDE, [illegible] FOR FUTURE, [illegible] WARCRAFT 2, WAYNE GRETZKY HOCKEY, WORMS [illegible]

KOMPLET 7
ABUSE, A.T.F., BIG RED RACING, C&C COVERT OPERATIONS, CIVILIZATION 2, CONQUEST OF THE NEW WORLD, DESCENT 2, EARTHWORM JIM, EXTREME SPORTS, FAST ATTACK, GRAND PRIX MANAGER, JOHNNY [illegible], JUDGE DREDD, [illegible] PINBALL, PREMIER MANAGER [illegible], REBEL RUNNER, ROMANCE [illegible] KINGDOM 4, SEA LEGENDS, [illegible] STAR WARS, [illegible] SUPER STAR DUST, TIN, OUTDOOR BASS TOURNAMENT, WHIPLASH, WITCHAVEN 2...

KOMPLET 8
BATMAN FOREVER, WINGSTAR, DUKE NUKEM 3D, COLLEGE SLAM, MANIAC CARTS, FATAL RACING, THE WEB, BATTLE [illegible] 2, JAZZ JACK RABBIT, MEGA [illegible] REVOLUTION X, ECLIPSE, PACMAN, [illegible] STARQUEST, AH-3 AIR [illegible] FORCE, FANTASY GENERAL, KICK OFF 96, NORMALITY, STRIPS, TOSHINDEN, EARTH WORM JIM 2...

KOMPLET 9
AFTERLIFE, BATTLEGROUND-WATERLOO, [illegible] ROME, BRIDGE DELUXE 2 CD, CHAMP MANAGER 2, BELGIUM CHAMP MANAGER 2, DUTCH [illegible] MANAGER 2, NO REGRET, DESCENT 2 FINAL, EARTHWORM JIM, GOO, F1 GRAND PRIX 2, [illegible] GLORY, GEARHEADS, [illegible], HAVOC, IN PURSUIT OF GREED, PLAYER OF THE YEAR, QUAKE, FINALLY [illegible], RAYMAN CD, ROLL CRUSADER, SENSIBLE GOLF, SETTLERS 2, SHADOW OF SERPENT RIDER, SPEED HASTE FULL, SU-27 FLANKER DOS, THE MEANS WAR, TIME COMMANDO, TRACK ATTACK, VR SOCCER, Z.

KOMPLET 10
ALBION, ASTROROCK, CHESS MASTER 5000, CRUSADER [illegible], DEADLINE, FIRE FIGHT, FORMULA [illegible] GRAND PRIX 2, [illegible] WARS, JACK NICKLAUS GOLF SPECIAL EDITION, LINKS 97 LS, [illegible] FOR DEATH, RISE OF THE ROBOTS [illegible], STRIKER '96, VIRTUA FIGHTER.

KOMPLET 11
GREAT NAVAL BATTLES 5, [illegible] [illegible] FOOTBALL [illegible] CD, INDEPENDENCE DAY [illegible], [illegible] POWER, SYNDICATE WARS [illegible]

WIN 95 IGRE
BATTLE ISLE 3, BEAT THE HOUSE 95, BEAVIS & BUTTHEAD 95, [illegible] MASTER [illegible], EARTHSIEGE 2, EARTHWORM JIM SE, [illegible] PULL [illegible] GAMEBOY EMULATOR, LODE RUNNER, PANZER GENERAL [illegible], PINBALL [illegible] CD, PITFALL 95 CD, SEPARATION ANXIETY, [illegible] ASSAULT, SIM CITY 2000, SIM [illegible] COLLECTION, [illegible], VIRTUAL CHESS...

Since 1988
TRANSKOM
024 21557

C64 originali disk Mega kompleti
AMIGA CD & VHS: Mega kompleti
PC Plug & play cd Mega kompleti

Pucacki | Automoto | Logicki
Borilacki | Game top | Simulacije
Arkade | Platforme | Legende
Usluzni | Ark.Avant. | Sportski
Strateski | Avanture | Demoi
Sega igre | AGA 1-5 | Svemirski
PC 1-15 | A500 1-7 | C64 1-30

Sve na jednom mestu, samo kod nas!
PC,AMIGA,C64 MEGA KOMPLETI

CD ROM KLUB
PANČEVO
VRŠIMO SNIMANJE PROGRAMA I IGARA NA: FDD,HDD,CD-a
IZNAJMLJIVANJE CD-a
013/43-948 M.GORKOG br96 26000 PANČEVO

CD KOMPLETI 20.-
SNIMANJE PO IZBORU 25.-
SNIMANJE DISKETA 1.- din.
021/611-903
lokal u ulici Pavla Simića 4

DINA
Snimanje na diskete ili hard
PROGRAMI 0.8 din
IGRE 0.6 din
po disketi
INSTALIRAMO
KONFIGURIŠEMO
OPTIMIZUJEMO
OBUČAVAMO
342-723
u centru grada
Dođite za sve što Vam treba!
DOLAZIMO I KOD VAS!

DIELEKTRA
prodaja-nadogradnja-servis
KONFIGURACIJE:
-Pentium 100/133/150/166 MHz
-486DX4-X5/133 MHz
ŠTAMPAČI:
EPSON | HP
LX-300/LQ-100 | -5L/SP/5MP
-Stylus 820/1000 | OKI
-Stylus color 2S/II | -400w/4w
KOMPONENTE:
-SIMM memorija 4/8/16 Mb
-Fax modem 14400/28800 (int/ext)
-Sound blaster 16/32 bita
-Aktivni zvučnici 60/150 W
-Monitori, video kartice i dr
Hotel "Srbija" 10-18h
489-04-04 lok 215

Access Denied
PC
Snimanje na CD
Tel: 021/555-16

C64,128, CP/M
Uslužni programi i igre na disku i kaseti (pojedinačno i u kompletu)
Uputstvo, Katalog,
isporuka pouzećem istog dana
tel: 021/611-903

SONY
PlayStation
konzole
igre
oprema
UGRADNJA ČIPOVA
011/1776-129
NAJNIŽE CENE !!!

PC Studio Subotica
UVEK imamo NAJNOVIJI software i hardware,
CD+snimanje=SAMO 25 ! Imamo i originale!
CD sa igrama PO IZBORU: SAMO 30 !
P. Lekovića 5/I
24000 Subotica
(024) 25-671

MIDI
adapter za PC
-kablovi
021/39-29-98

A.R. Soft PC
Snimanje CD-a po izboru 25
Snimanje audio CD-a 25
IGRE po para, PROGRAMI 1 din.
Rasinska 2 Petlovo brdo
011/533-66-51

PC

KNJIGA "PC za početnike" sa preko 50 ilustracija i pune razumljivog teksta opisuje sav postojeći hardver, osnove DOS-a, obradu i štampanje teksta i upotrebu nekoliko najpopularnijih programa na PC. Priručnik je namenjen ljudima koji nisu radili sa računarima i apsolutnim početnicima, bez obzira na uzrast i stepen obrazovanja. Knjiga sadrži i poglavlje o kompjuterskim virusima i opis rada sa DOS-ovim antivirusnim programima. Priručnik je formata B5 sa kolor plastificiranim koricama, a cena je 30,00 din. **Tel: 010/23-267**

ASTROSOFT snimanje igara i programa na diskete, hard disk, CD. Najpovoljnije. **Tel: 021/314-994.**

ADAPTER za priključivanje digitalnih displeja na PC. Vrlo povoljno. **Tel: 021/382-996.**

NS Games. Najbolje snimanje na FD, HD i CD. Cenovnik. **Tel. 021/365-713.**

7EVS Games, najjeftinije snimanje na diskete i CD. Cenovnik. **Tel. 021/613-066.**

PRODAJEM RAM memorije 4 mb (72 i 30 pina) i 1Mb. **Tel: 143-969.**

TARGA 2000 profesionalna TV kartica i Micro DC20 povoljno prodajem. **Tel: 018/324-624.**

SNIMANJE softvera na PC i Spectrum na diskete i CD. **Tel: 018/348-648.**

486, pentium konfiguracije. Komponente. Novo, povoljno. **Tel: 011/4444-426 Saša; 011/494-072 Bojan.**

OTKUP polovnog hardvera, prodaja komponenata, konfiguracija, nadogradnja sistema. Održavanje računara, spašavanje podataka. **Tel: 011/776-179**

INTERFEJS za povezivanje CASIO adresara sa PC-jem. Vrlo povoljno. **Tel: 021/382-996.**

PC MAX
-SNIMANJE NA CD
-NAJNOVIJI HITOVI
-NAJNOVIJI PROGRAMI
-BACK UP
-ENCARTA 97
-WORLD ATLAS 97
-CINEMANIA 97
25 | 30
Dimitrija Tucovića 45/V tel: 011/ 432-132

- Snimamo profesionalnim uredjajima na najkvalitetnijim diskovima
- Iznajmite ili snimite jedan od preko 400 naslova iz našeg CD kluba.
- Sastavite disk po vašem izboru iz našeg kataloga
- Diskove možete naručiti pouzećem ili <u>preuzeti lično bez čekanja</u>
- Naručite još danas katalog CD i disketnih izdanja
- Prodajemo kvalitetne prazne CD diskove

EXIT PRODUCTION

PLAY MIX 2

- TIME COMMANDO
- CYBERIA 2
- FORMULA 1 GP 2
- CRUSADER NO REGRET
- DACATHLON
- SYNDICATE WARS
- MONSTER TRACK MAD
- BERMUDA SINDROME
- VIRTUAL FIGHTER
+ oko 20 hit igara

HIT 96 1 & 2

Najprodavanije igre u 1996 godini na 2 CD-a

- FIFA 96
- DARK FORCES
- RAY MAN
- ATF FIGHTER
- NBA LIVE '96
- FORMULA 1 GP 2
- NEED FOR SPEED
- MORTAL KOMBAT 1 2 I 3
- C. & CONNQUAER
- DOOM 1 I 2
- WAR CRAFT II
- WAR CRAFT II B.D.E
- ALLADIN
- LION KING
- DUKE 3D
- QUAKE
- CIVILIZACIJA 2
- NORMALITY
- THE WEB
- DEATH KEEP
- CRUSADER 1 I2
+ oko 39 hitova



ORIGINALI • ORIGINALI • ORIGINALI • ORIGINALI

- BRITANICA 2.0
- ENCARTA 97
- ENC ATLAS '97
- CINEMANIA '97
- WEBSTER ENC.
- WORLD OF FLIGHT
- ENC. OF SIENS
- RED SHIFT
- KOMPTONOVA EN. '97

- ENGLESKOG
  - OXFORD
  - WEBSTER
  - AMER. HERIT DECT.
  - LEARN TO SPEAK ENG.
- ITALIJANSKO-NEMAČKI
- KINESKI

ISTORIJA

- HISTORY OF THE WORLD
- MITOVI I LEGENDE
- NAPOLEON ERA
- II SVETSKI RAT

MEDIC. ENCIKLOPEDIJE

- ANATOMIJA
- IMUNOLOGIJA
- HISTOLOGIJA
- INTERNA

- LE LUVR
- ART GALERY
- MOCART
- VIVALDI
- ART AND MUSIC
- MUSIC INSTRUMENTS

- RED ALERT
- SCREAMER 2
- FIFA 97
- NHL 97
- TIME LAPS
- PANDORA DIRECTIV
- RALLY CHAMPIONSHIP
- GENE WARS
- SYNDICATE WARS
- MEGARACE 2
- ANGEL DEVOID
- LINKS LS
- AFTERLIFE
- TIME COMMANDO
- FORMULA 1 GP 2
- F-22 LIGHTING 2

i još preko 400 naslova

PlayStation™

- Najmoćnija 32-bitna konzola za igranje
- Fenomenalan stereo zvuk
- Ugradjen CD ROM na kome možete slušati i audio diskove
- Preko 16 miliona boja istovremeno na ekranu
- Neverovatna 3D grafika u realnom vremenu
- Prava animacija sa 30 slika u sekundi (TV kvalitet)



SONY
PlayStation.

<u>**KONZOLU MOŽETE KUPITI ILI SAMO IZNAJMITI U STROGOM CENTRU GRADA.**</u>

Nudimo Vam najpovoljnije uslove prodaje kao i specijalne popuste za SEGA klubove

Najveći izbor hit igara (preko 150 naslova)



Čika Ljubina 1/IV ✆ 011 / 627-827

lično u centru grada bez čekanja. Radno vreme od 11 do 19 časova, sem nedelje



EXTREME
CD-ROM klub
u knjižari ΠΛΑΤΩ
Domaća izdanja: Osnovi hirurgije i EX-LIBRIS
• Iznajmljivanje i snimanje velikog broja CD-ROM naslava i pragramskih paketa
• Dinarske cene, plaćanje čekovima, preko računa...
• Takom decembra očekuju vas veliki popusti
do 30%
Akademski plato 1, tel: 639 121
• F22 Lightning • Mega Race 2 • Mechwarrior 2 Merc's • Quake • Pandora's Directive •
• Muzeji Evrope • Encarta 97 • Britanica 2.0 • Cinemania 97 • Music Central 97 •

Ureduje NENAD VASOVIĆ

Svet IGARA

7 ŠTA DALJE?

Pored uobičajenih saveta i šifri, ovog puta objavljujemo i komande za borilačku igru Rise 2 Resurection

77 TOP LISTE

U poslednjem izdanju Game Top liste (pred resetovanje) nema naročitih promena. Jedino se Quake značajno mrda ispod crte

8 IZLOG

Nova knjiga izdavača „PC Program" bavi se strateško-upravljačkom simulacijom Civilization 2

9 BONUS LEVEL

Još jedan čuveni programer, Piter Moline, napustio je matičnu kuću, „Bullfrog", a tvorac legendarne Elite, Dejvid Brejben, sudi se sa „GameTekom" povodom bagova u First Encounters

OPISI

REŠENJA

NAJAVE NAJAVE NAJAVE NAJAVE NAJAVE NAJAVE NAJAVE

Priprema SLOBODAN MACEDONIĆ



✉ *Centurion, Defender of Rome* * PC * Pomorske bitke se kontrolišu na sledeći način. Nakon što izabereš brod kojim ćeš upravljati, naći ćeš se na ekranu u kome se odvija bitka. Strelicama upravljaš brodom levo-desno, a sa Space izbacuješ zapaljeno kamenje ili strele na protivnički brod. Na ovaj način ne možeš potopiti brod, već mu možeš smanjiti ljudstvo. Kada brod ostane bez ljudi, automatski si dobio bitku. Postoje tri taktike za potapanje neprijateljskih plovila:

1. Sa distance gađaj protivnika, izbegavaj njegove projektile i ne dopuštaj da ti se približi.
2. Ako imaš više ljudi od protivnika, a neiskusan si u vođenju bitaka, nastoj da se uz što manje gubitaka dočepaš protivničkog broda, a onda pritiskom na taster Enter prebaci svoje ljude na palubu da dovrše posao.
3. Pramcem svog broda udari u protivnikov bok i tako ćeš pobiti dobar deo posade. Posle toga će započeti bitka i ukoliko imaš dovoljno ljudi uspeh je zagarantovan.

Što se tiče poruka o porazu, svejedno je da li si uništio komandni brod jer ako protivnik na kraju ima više brodova i ljudi od tebe, nema ti spasa. Sa druge strane, može se desiti da te neprijatelj porazi ali da ti imaš više vojske i veću flotu, što znači da si pobedio ti. Još jedna zanimljivost, ma koliko to neverovatno zvučalo za jednu strategiju: u ovoj igri moguće je Kleopatru odvesti u krevet. *(Ti si valjda detaljno proučio igru – prim. ur.)* Sistem je sledeći: Prvo osvoji ceo svet, a zatim uđi u Egipat. Prilikom razgovora sa Kleopatrom dva puta izaberi „prijateljski" način vođenja razgovora, a zatim joj ponudi savezništvo. Na pitanje u vezi poreza odgovori sa „Low". Potom ćeš se naći na Kleopatrinoj lađi na kojoj je u toku nekakvo slavlje. U razgovoru upotrebljavaj „mudre" rečenice i ako si sve pravilno odradio usledić...

☑ *Sim City* * Drži taster Shift i ukucaj FUND. Dobićeš 10 000 dolara. Ovo možeš ponavljati koliko želiš zato što nema limita.

☑ *Spell Castle Party Pack* * Bilo gde u toku igre ukucaj NAUGHTY. Tako ćeš isključiti cenzuru.

✉ *Transarctica* * Kako ukloniti oblake oko Zemlje?

✉ *Zeppelin* * Da li postoje neke šifre ili varanja?

Al-Qasaser

☒ Rise 2: Resurrection * PC * Skraćenica SSM (Super Special Move) označava „kombo" udarac koji protivniku odnosi veliki procenat energije. Sa DM (Death Move) su obeleženi završni (fatality) udarci. Udarac rukom je obeležen kao P (Punch), a udarac nogom kao K (Kick). Specijalni i završni udarci su poređani redom.

Crusher
Uppercut: dole, dole-napred, napred, P
Acid Spit: 3 x nazad, K 1 drži nazad, 3 x K
Ground Lance: 2 x napred, P
Air Lance (u vazduhu): 2 x dole, P
Generics: 1 dole, dole-nazad, nazad, P 2. dole, dole-napred, napred, K 3. nazad, nazad-dole, dole, P 4. 2 x napred, K 5. 2 x nazad, K
Explode to Bits (DM): dole, dole-nazad, nazad, K

War
Barrel Roll: dole, gore, P
Mid Air Barrel: 2 x dole, P
Grenade: nazad, nazad-dole, dole, P
Slide Kick: nazad, nazad-dole, dole, K
Flash Kick: dole, dole-nazad, nazad, K
Dash Attack: nazad, napred, P
Skip Forward: 2 x napred
Skip Back: 2 x nazad
Generics: 1. dole, dole-nazad, nazad, P 2. dole, dole-napred, napred, P 3. dole, dole-napred, napred, K 4. napred, napred-dole, dole, P 5. napred, napred-dole, dole, K
War Inferno (SSM): napred, nazad, dole-nazad, dole, dole-napred, napred, P (inače napisano napred polukrug od nazad do napred, P)
Deform (DM): nazad, napred, nazad, nazad-dole

Primo-8
Ground Smash: 3 x dole, P ili drži dole, 3 x P
Swan Dive: dole, dole-napred, napred, P
Rolling Crush: dole, gore, K
Slide Kick: nazad, dole-nazad, dole, K

Vandal
Buzzsaw Attack: dole, dole-napred, napred, P
Jet Kick: 2 x napred, K
Slide Kick: nazad, nazad-dole, dole, K
Generics: 1. dole, dole-napred, napred, P 2. dole, dole-nazad, nazad, P 3. dole, dole-nazad, nazad, K 4. napred, napred-dole, dole, P 5. napred, napred-dole, dole, K
Acid Attack (SSM): polukrug od napred do nazad, P
Explode to Bits (DM): polukrug od nazad do napred, P

V1 Hyper
Fireball: dole, dole-napred, napred, P
Head Whip: dole, dole-nazad, nazad, P
Low Head Whip: napred, napred-dole, dole, P
Skip Forward: 3 x napred
Drop Kick: 2 x nazad, K
Generics: 1. polukrug od napred do nazad, P 2. dole, dole-nazad, nazad, K 3. dole, dole-napred, napred, K 4. 2 x napred, P 5. nazad, nazad-dole, dole, P
Strong Attack (SSM): polukrug od nazad do napred, P
Deform (DM): 2 x nazad, 2 x napred, P

Assault
Jet Back: 2 x nazad
Double Punch: dole, dole-napred, napred, P
Jet Kick: 2 x dole, napred, K
Jet Kick (u vazduhu): 2 x napred, K
Fireball: dole, dole-nazad, nazad, P
Generics: 1. 2 x napred, P 2. 2 x dole, K 3. napred, napred-dole, dole, P 4. napred, napred-dole, dole, K 5. 2 x dole, P 6. polukrug od nazad do napred, P

Virtus
Dash Forward: 3 x napred
Cannon Fire: dole, dole-napred, napred, P
Uppercut: dole, dole, napred, P
Swordfire (u vazduhu): 2 x dole, K
Generics: 1. 2 x nazad, P 2. dole, dole-napred, napred, K 3. dole, dole-nazad, nazad, K 4. 2 x napred, P 5. nazad, nazad-dole, dole, P
Air Strike (SSM): polukrug od napred do nazad, P
Magma Explode (DM): dole, dole-nazad, nazad, K

Robby



☑ *Worms Reinforcements* * PC * Šifre za nivoe: 1 VERYEASY 2 OHSOEASY 3 UNCHAINS 4 BJORNPOP 5 DODGEMAX 6 STARTURN 7 HEYGEOFF 8 REZDOGGY 9 HIGHKICK, 10 LONG AGO 11 HEY JOHN, 12 SATANICS 13 NEARDEAD 14 SCUMBAGZ 15 GOOD BYE 16 TRUTHOUT 17 17THKIND, 18 GOGOGOGO, 19 FIGSPACE, 20. TRUMPTON 21 PARANOID 22 MIXTURES 23 VERY MAD 24 INSANITY 25 GREATGIG

☑ *Evolution. Lost In Time* * Šifre za nivoe: 1 EXPEDITION 2 FLOORS ON FIRE 3 CAMERA TOASTY 4 JUMPING BEANS 5 SPANNER EATER, 6 CHALK N CHEESE, 7 EYEBROW JUMPER, 8 MAD HEAD FRED 9 SPACE CHOMPERS 10 A BIG BEATING 11 GOING TO MARS 12 HUGE TURNIPS 13 PINK PEA SOUP 14. LUMPS OF MUD 15 PILES OF SPUDS 16 GLENZ VECTORS 17 HUNKY DORY 18 RASTER TUNNEL 19 LICKERTY SPLIT 20 PORK CHOP CITY 21 CANNIBAL BOB 22 BABOON CASES 23 SHOT GUN DODGER, 24 DRAGON BALLS 25 INTERFERENCE 26 BEEEEEEEEEEEEF 27 MUSHROOM SOUP 28 THE SLAM DUNK, 29 IN TURKEY TOWN 30 KING KEV HMMMM 31 MAN DINGA SHOP 32 SPIT N POLISH, 33 PIE DOMINATION 34 DANCING DINGO 35 RED EGG TIMER, 36 DONUT DIMPLE 37 BEASTRO FLAPS 38 KOMBO LICKERS 39 BOMB BANGERS 40 DONKEY WARRIOR, 41 BUNS ARE GOOD 42 SNAKES IN TOWN 43 KING FIN BEAST 44 CRUSTY BOFFIN 45 BLUE TREE TOPS 46 PURPLE BULLET 47 BACON SQUASHER, 48 HELL AND BACK, 49 TROUSER TRICKS 50 MASTER JODEZ, 51 CONCRETE BREAD 52 SLIMEY TEACUP 53 TASTY BRICKS 54 TICKLE FLICKER, 55 TABLE OF SKIDS, 56 DREGS OF A CAT 57 HOPPING CABLES 58, LIGHT NOODLES 59 HOWLING GARAGE, 60. ZOOMING TACTIC 61 CARPET KICKERS 62 PLASMA DRIVER, 63 ZOK OF ROCK, 64 BEANS ALIVE! 65 TEACAKE BLISS

Kole

✉ *Bundesliga Manager Hattrick* * PC * Može li se i kako zaraditi novac na nekretninama? Kako kupovati igrače koji nisu na listi za transfer?

✉ ***Dagger of Amon Ra*** • Šta treba uraditi kada u kotlarnici Stiv Doran padne na pod?

The Outsider

Ukloni ugaljisa Stivovog lica, a zatim ga osvesti pomoću mirišljave soli koju si pronašao prilikom pregleda tela grofice Valdorf-Karlton na kraju četvrtog čina. Iza simbola Sunca se nalazi tajni prolaz u tunel koji vodi na prvi sprat. Klikni „Hand" ikonom na kamen. Stiv će ti pomoći da ukloniš simbol i izlaz iz kotlarnice će se otvoriti ✍

☎ ***Zone Raiders* • *PC*** • Pritisni F11 tokom misije i ukucaj neku od sledećih šifri: ISITWENTY (otkriva celu mapu), ISILETSBAIL (trenutni za vršetak nivoa), ISIWHEELS (dobijaš odlično vozilo, ali prethodno moraš završiti započetu misiju), ISIFATPACKED (oružje i municija), ISIQ (God Mode), ISISLEEP (zamrzava neprijatelje).

☎ ***Shell Shock*** • Tokom misije pritisni "Esc" i otkucaj RATTY RAT RATTY za nevidljivost.

☎ ***Afterlife*** • U igri otkucaj $@! i dobićeš 10 000 000 penija. To možeš da uradiš samo četiri puta, jer će se posle toga pojaviti zvezda smrti i početi da uništava tvoj pakao ili raj.

Monelit

✉ ***Breathless* • *A*** • Šifre za nivoe: 2. 181A59MRTR999PD 3. 181A59LRTR6999FT i 4. 181CEJDGLJRJSE4D

✉ ***Watchtower*** • Šifre za varanja: 54266 (neograničen broj života), 47773 (neograničen broj granata) i 66378 (neograničeno vreme)

✉ ***Cedric And The Lost Sceptre*** • Šifre za prvih pet nivoa su objavljene u broju SK 7-8/96. Evo šifri za preostale nivoe:
6. JBAKBLFCJKPJ, 7. LCKOADMELBGK, 8. MNGALCGFHDAF, 9. NMCCOFAGDDCE, 10. ONPEGLIHIGHD i 11. PDEGEEAILHEC

✉ ***Zeewolf*** • Ispravka za šifre objavljene u SK 7-8/96: 18. STATIPAUSE i 26. BEHAVE

Konzoola Killer

✉ ***Street Racer* • *MD2*** • Uđi u Options meni, postavi strelicu na „Password" i ukucaj sledeće šifre: JXPSVW (Silver Cup) i BEFQMR (Gold Cup)

MF Boys

☎ ***Duke Nukem 3D* • *PC*** • Na poslednjem nivou igre (Episode 3, Level 9) čim se popneš liftom na stadion, odmah beži unazad. Skoči na ivicu stadiona, idi skroz do kraja (ka zgradama u pozadini), a zatim se okreni ka finalnom Glavonji. Iznad njega ćeš videti cepelin. Ispali jednu RPG granatu na cepelin i iz njega će početi da ispadaju razni dodaci koji ti mogu korisno poslužiti u finalnoj borbi (oružje, energija itd.)

oUtLaW

✉ ***Comix Zone* • *PC*** • U toku igre ukucaj CAMERON (velikim slovima) i aktiviraćeš Cheat Mode

✉ ***Strife*** • Šifre za varanja koje su objavljene u SK 10/96 nisu korektne (važe za demo verziju). Evo ispravnih: OMNIPOTENT (besmrtnost), STONECOLD (besmrtnost + novac + ključevi)



BOOMSTIX (sva municija i oružja), DONNYTRUMP (novac), JIMMY (ključevi), PUMPUP# (razna pomagala, gde # mogu biti slova B, I, M, H, P, S, T), ELVIS (prolazak kroz zidove), RIFT# (preskakanje nivoa, gde je # broj nivoa od 01 do 34), SCOOT# (teleport) i TOPO (m moda igre)

Mišar

✉ ***Day of the Tentacle* • *PC*** • Kako uzeti šipku od lopova koji obija automobil ispred kuće?

Black RAM

Popni se na sprat kuće i uđi u sobu u kojoj spava debeljuca. Zatvori za sobom vrata i iz brave uzmi svežanj ključeva. Odnesi ključeve lopovu i on će ti dati šipku ✍

✉ ***Roger Rabbit* • *PC*** • Postupak prelaska scene na ulici: Pokupi jabuku, stavi je u pumpu, otvori vodu i jabuka će odleteti do klovna. Skoči na skakaonicu i uhvati se za žicu. Idi do ptice, uzmi pero koje je ona odbacila, vrati se na žicu i potom zagolicaj klovna po nosu. On će kinuti i otkačiti magnet. Sada stavi kantu na glavu i stani ispod magneta. Polagano se kreći tako da te magnet neprestano prati sve dok ne dođeš do rupe na putu. Magnet će tada podići poklopac, a ti ostavi kantu i uskoči u rupu.

Zero

✉ ***Terminator: Future Shock* • *PC*** • Ispravka za Cheat objavljen u broju SK 6/96. Da bi aktivirao Cheat mod treba pritisnuti Alt+/* a šifra GRABLE služi da bi se umesto zvezdica prilikom kucanja šifri ispisivala slova.

✉ ***7th Guest*** • Kako se prelazi lavirint?

✉ ***Sam & Max Hit the Road*** • Gde se nalazi lokacija Frog Rock?

Koela

Na vidikovcu na vrhu velikog klupka nalazi se teleskop. Žice koje vire iz poda veži za teleskop, a zatim na njega postavi sočivo koje si pokupio u luna parku. Zatim pogledaj kroz teleskop i pomeraj ga lagano levo-desno sve dok Sem ne kaže da je našao Frog Rock. Tada će se na mapi pojaviti tražena lokacija. ✍

✉ ***Toy Story* • *MD2*** • Kada se pojavi uvodni ekran ukucaj sledeću šifru: A, B, desno, A, C, A, dole, A, B, desno, A. Ako tokom igre pritisneš Start+A bićeš prebačen na sledeći nivo

Zna & Vel

✉ ***Lords of Realm* • *PC*** • Postoji caka za dobijanje velike sume novca. U izgrađeni zamak (najbolje je da izgradiš isti kakav ima Bishop) dodaj jednu kasarnu (opcijom „Extend Castle"). Kada se zamak u sledećem krugu sruši, imaćeš oko 66700 tona kamenja. Prodaj kamenje (pazi da ne preteraš da ne bi otišao u minus) i tako ćeš dobiti dovoljno para za komotno građenje. Ova caka ne pali svaki put, pa je postupak ponekad potrebno ponoviti.

Lord Morbid

✉ ***Ishar 3* • *PC*** • Ima li neko šifre koje igra traži prilikom ulaska likova u pozorište?

Cannibal Corpse

Konferencija „Šta dalje?" na BBS Politika koristi se na sledeći način: u glavnom meniju izaberi "K" (konferencija) a zatim "P" (pristup). „Šta dalje?" je konferencija broj 4. Sa C čitaš poruke, sa S šalješ svoju bilo kome. Na pitanja koja BBS postavlja odgovaraš po sledećoj šemi:

Od: Ime Prezime
Za: Slobodan Macedonic
Tema: Pomoć oko igre
(obrati pažnju da nema naših slova)

Pristupanjem ovoj konferenciji automatski odobravaš objavljivanje svoje poruke u redovnom broju „Sveta kompjutera". Poruke ne treba slati kao komentare SysOpu. Konferenciju nazovi, možeš pravo pomoću off-line readera.



Svet kompjutera (Šta dalje?)
Makedonska 31, 11000 Beograd

Molimo saradnike rubrike da u svojim pismima obavezno naznače imena čitalaca na čija pitanja odgovaraju, iz kog broja je pitanje i za koji kompjuter je igra. Takođe neka provere Kompilacije u „Svetu Igara" 7-8, 10, 13 i 14 kako se ne bi ponavljala jedna ista pitanja i odgovori za pojedine igre. Poželjno je da saradnici na poleđini koverte napišu svoje ime. Nepridržavanje pravila povlači neobjavljivanje pisma. Hvala

Priloge i pitanja možete slati elektronskom poštom na adresu sta.dalje@sk.co.yu

Ripper (2)

Drugi čin

[illegible]

(nastaviće se)

Treći dan

[illegible]

(nastaviće se)

Police Quest 3

Prvi dan

[illegible]

Drugi dan

[illegible]

(nastaviće se)

Priprema GORAN KRSMANOVIĆ

Do 19.novembra primili smo 119 kupona. Među njima bilo je 70% vlasnika PC kompatibilaca, 28% vlasnika Amiga i 2% vlasnika ostalih kompjutera.

Dobitnici nagrada u ovom broju:

Kontiki (011/154-836) vrši uslugu besplatnog snimanja po pet disketa ili jednog kompakt diska dobitnicima

- Milan Šašić, Kajmakčalanska 6, 26300 Vršac
- Aleksandar Vučković, Kralje Petra I 8/17, 11420 Smederevska Palanka,
- Srđan Zdravković, D. Petrović Šane 6, 11550 Lazarevac,
- Nikola Tomić, Sinđeliceva 11/B, 14000 Valjevo
- Srđan Radojčić, Marije Kiri 24, 24000 Subotica

Diler Soft (011/331-814) vrši uslugu besplatnog snimanja po pet disketa ili jednog kompakt diska dobitnicima.

- Bojan Malić, Beogradski kej 41, 21000 Novi Sad,
- Dragoljub Živanov, Koste Abraševica 46, 21000 Novi Sad,
- Stanoje Aksić, Ivana Milutinovića 13, 11000 Beograd,
- Marko Janković, Zmaj Jovina 23, 11080 Zemun
- Dragomir Erdeljan, Zmaj Jovina 10, Novi Knezevac

Čestitamo srećnim dobitnicima (za preuzimanja nagrada treba da se jave sponzorima) i pozivamo sve čitaoce da nam i dalje šalju glasove za Game Top 25 na donju adresu

SVET KOMPJUTERA

(Game Top 25)
Makedonska 31
11000 Beograd

Na ovom kuponu napišite čitko, štampanim slovima, nazive pet najomiljenijih igara i firmi koje su ih proizvele

br.	Naziv igre	firma
1		
2		
3		
4		
5		

Ime i prezime:

Adresa:

Imam ... godina. Imam kompjuter ...

TOP 10 AMIGA

1	FIGHTIN' SPIRIT
2	ALIEN BREED 3D 2
3	TESTAMENT
4	DNA
5	TIN TOY
6	PINBALL HAZARD
7	BLOBZ
8	PUTTY SQUAD
9	KARGON
10	PRIMAL RAGE

TOP 10 PC

1	SCREAMER 2
2	SYNDICATE WARS
3	NHL HOCKEY 97
4	LIGHT HOUSE
5	DAGERFALL
6	TOUCHE
7	GENE WARS
8	AGE OF RIFLES
9	TOONSTRUCK
10	MUPPET TREASURE ISLAND

Top 10 je mesečna lista najtraženijih igara na domaćoj sceni. Formira se na osnovu informacija dobijenih od preprodavaca, informacija iz stranih časopisa i ličnih mišljenja članova redakcije. Igre su rangirane prema popularnosti i potražnji, a ne kvalitetu.

GAME TOP 25

TP		PP	NP	Naziv igre i firme	TG	MG	platforme	
1	○	1	1	FIFA 96 - EA Sports	452	40		PC
2.	○	2	2	NBA LIVE 95 - EA Sports	382	32		PC
3	○	3	1	MORTAL KOMBAT 2 - Acclaim	360	15	Amiga	PC
4	○	4	4	COMAND & CONQUER - Virgin	353	30		PC
5	○	5	4	WARCRAFT 2 - Blizzard Entertainment	330	34		PC
6	▲	7	6	MORTAL KOMBAT 3 - GT Interactive	265	19		PC
7	▼	6	6	DOOM 2 - Id Softwara	264	14		PC
8	○	8	2	CIVILIZATION - MicroProse	239	14	Amiga	PC
9	▲	10	9	DARK FORCES - Lucas Arts	222	20		PC
10.	▲	11.	10.	MORTAL KOMBAT - Acclaim	215	15	Amiga	PC
11.	▼	9	3	ALADDIN - Disney Software	213	10	Amiga	PC
12.	○	12.	7	COLONIZATION - MicroProse	208	9	Amiga	PC
13.	○	13.	10	THE LION KING - Disney Software	179	9	Amiga	PC
14.	○	14.	13.	WING COMMANDER 3 - Origin	171	11		PC
15.	▲	15.	15	COMANCHE - Nova Logic	170	17		PC
16	▼	15.	14	REBEL ASSAULT 2 - Lucas Arts	165	11		PC
17	○	17.	13.	WORMS - Team 17	153	10	Amiga	PC
18.	○	18.	12.	X WING - Lucas Arts	144	12		PC
19.	○	19.	15.	TIE FIGHTER - Lucas Arts	135	5		PC
20	○	20.	20	THE SETTLERS - Blue Byte	128	8	Amiga	PC
21	○	21.	11	STREET FIGHTER 2 - U.S. Gold	127	9	Amiga	PC
22.	○	22.	12	DUNE 2 - Westwood Studios	118	10	Amiga	PC
23.	▲	25.	5	GOLDEN AXE - Sega	113	12	Amiga	PC
24.	▼	23.	21.	NBA JAM - Iguana Entertainment	112	5	Amiga	PC
25.	▼	24	24.	FULL THROTTLE - Lucas Arts	111	5		PC

TP - trenutna pozicija igre, PP - prošlomesečna pozicija igre, NP - najbolja pozicija koju je igra zauzela, TG - trenutni broj glasova, MG - broj glasova u prošlom mesecu

Game Top predstavlja godišnji pregled najboljih igara. Listu svakodnevno menjaju čitaoci slanjem glasova za najomiljenije igre. **Game Top 25** predstavlja trenutni presek najbolje plasiranih igara.

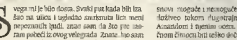
ISPOD CRTE

26	CANNON FODDER	92	36.	FRONTIER	74
27	DUKE NUKEM 3D	90	37.	SENSIBLE SOCCER	73
28.	QUAKE	88	38.	ELITE	72
29.	CIVILIZATION 2	85	39.	DOOM	71
30.	GOAL!	80	40.	FORMULA ONE GRAND PRIX	70
31	PIRATES!	79	41	LITTLE BIG ADVENTURE	64
32.	HISTORY LINE 1914-1918	78	42.	THE JUNGLE BOOK	63
33.	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	77	43.	X COM	62
34.	LEMMINGS	76	44	BATTLE ISLE	55
35.	UFO	75	45.	FLASHBACK	54

Ispod crte su igre najbliže plasmanu na Game Top 25. Glasovi čitalaca mogu lako promeniti stanje ših igara.



Lighthouse



Svega mi je bilo dosta. Svaki put kada bih izašao na ulicu i ugledao smrknuta lica meni nepoznatih ljudi, znao sam da što pre moram pobeći iz ovog velegrada. Znate, bio sam umoran. Nisam više mogao da podnesem gradsku vrevu, zvuke udaljenih policijskih sirena, stalne svađe mladog bračnog para koji se pre dva meseca uselio u susedni stan, režanje nastojnikovog psa kad god bih prošao pored njega... Povrh svega, urednik mi je visio za vratom kao Damoklov mač. „Kada ćeš već jednom završiti taj prokleti roman?! Znaš li ti šta su to rokovi?" govorio je. Jednostavno, morao sam pobeći od svega, u neko mirno mestašce gde ću lagano sabrati svoje misli i pokušati da ih „bacim" na papir.

Čim sam stigao u gradić (neka njegovo ime ostane tajna kako meštani ne bi odmah posumnjali na mene), useljenje u malu kuću na obali mora koju sam za „sitnu lovu" iznajmio u lokalnoj agenciji. Trebalo mi je nekoliko sati da raspakujem svoje stvari, a onda sam pomislio kako ne bi bilo loše da se prošetam po čistom vazduhu. Izašao sam iz kuće i pogledom obuhvatio obalu obasjanu crvenkastom svetlošću zalazećeg Sunca. Tada sam ugledao svetionik. Stajao je na ivici strme litice poput dečaka koji se sprema da prvi put u životu skoči naglavce u vodu. Delovao je napušteno. Međutim, nekoliko sekundi kasnije ugledao sam slabo svetlo koje je dopiralo iz kućice pored svetionika. Dakle, imao sam susede.

Iste noći je upoznao sam vlasnika svetionika. Doktor Džeremaja Krik je bio prijatan čovek koji je živeo povučeno sa svojom jednogodišnjom kćerkicom Amandom u pomoćnoj kući pored svetionika koji, nažalost, više nije bio u funkciji. Vrlo brzo smo se sprijateljili i uskoro sam saznao da Džeremaja radi na nekakvim eksperimentima čiju stvarnu prirodu nije želeo da oda. Ali, jedne olujne večeri, pošto sam se vratio iz grada, na telefonskoj sekretarici sam zatekao poziv da što hitnije dođem do svetionika. Šesto čulo mi je reklo da nešto nije u redu. Kada sam ušao u Džeremajinu kuću, njega nigde nije bilo, a u dečjoj sobi sam zatekao prizor koji nikada neću zaboraviti: zastrašujuće stvorenje je držalo u rukama Amandu, da bi potom zakoračilo kroz nekakav portal i nestalo.

Znam, znam, zanima vas šta se posle toga dogodilo. E, vidite, ja vam više ništa neću reći. To ćete morati sami da otkrijete čitajući moj novi roman *Lighthouse* koji je objavila poznata izdavačka kuća „Sierra". No da mi ne bi neko zamerio da pišem jer prema čitaocima, daću vam nekoliko osnovnih informacija vezanih za koncepciju i opremu moje knjige.

Lighthouse je avanturistički roman u dva toma u kome se prepliću realnost i fantastika, java i snovi, moguće i nemoguće. Dakle, sve ono što sam doživeo tokom dugotrajne potrage za malenom Amandom i njenim ocem. Znajući koliko će prosečnom čitaocu biti teško dočarati uistinu neverovatne predele i obličje sveta sa druge strane vremena i prostora, svaku stranicu knjige sam ilustrovao po mom skromnom mišljenju, prelepim slikama koje sam brižljivo izradio u *3D Studio* (ne zamerite ako ponegde primetite da sam koristio već gotove primere iz ovog programa). Moram priznati da sam se poštено namučio u želji da što vernije oslikam fantastični svet kroz koji sam prošao, njegove mehaničke stanovnike i njihove gospodare.

Moja knjiga je po strukturi veoma neobična. Ubeđen sam da je nećete čitati u krevetu pred spavanje, zato što je za njeno razumevanje i praćenje potrebna izuzetna koncentracija. Skoro svaka stranica u sebi krije zagonetku koju ćete sami morati da rešite ukoliko želite da shvatite smisao onoga što će potom uslediti. Povrh toga, tekst je pisan tako da nelinearnost često dolazi do izražaja, pa se svaka pojedina poglavlja mogu čitati proizvoljnim redosledom. Na taj način će svako od vas aktivno učestvovati u stvaranju priče i rešavati zagonetke koje će se razlikovati od slučaja do slučaja.

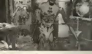
Moram vam odati još jednu tajnu. *Lighthouse* je roman koji treba čitati u potpunoj tišini. A znate li zašto? Zato što će samo tako doći do izražaja ono po čemu je ova knjiga izuzetna. Naime, pored reči i slika čitalac ravnopravno upoznaje *Lighthouse* i kroz zvuk. Štaviše, on je neodvojivi deo celine bez koga se problemi ne mogu rešavati. Cilj mi je takođe bio da svoje delo maksimalno oplemenim zvukom i muzikom da bih čitaocu koji sedi u udobnoj fotelji omogućio da barem približno oseti uzbuđenje koje sam ja osetio na licu mesta. U tu svrhu sam angažovao profesionalne muzičare i zamolio ih da napišu muziku od koje će se lediti krv u žilama. Konačni rezultat je bio fantastičan, a u to ćete se uskoro uveriti i sami.

A šta na sve to kažu kritičari? Pa, znate kako je, oni uvek mogu nešto da zamere. Svi se slažu u jednom: napisao sam roman prilično težak za čitanje i samo najuporniji će uspeti da ga završe. Takođe ima i onih koji mi zameraju da *Lighthouse* stilski previše podseća na remek-dela kao što su *Myst* ili *Zork Nemesis*. Priznajem, sličnost postoji, ali je ona bila neminovna s obzirom da se radi o delima istog žanra. Ah da, još nešto. Nekima se, recimo, ne sviđa to što su slike proporcionalno male u odnosu na raspoloživi prostor na svakoj stranici. To je apsolutno tačno, ali zamislite onda u koliko bi tomova *Lighthouse* morao biti štampan da su slike izrađene tako da zauzimaju maksimalni prostor.

Ljudi kažu da hvaliti sopstveno delo može da bude veliki baksuz. U principu se slažem, ali isto tako smatram da ne treba biti ni lažno skroman. Zato mi dopustite da kažem sledeće: kada na nekoj polici ili u katalogu ugledate naslov *Lighthouse*, molim vas, nemojte se dvoumiti: uzmite ga i pokušajte da otkrijete šta se krije unutar njegovih korica. Mislim da se nećete razočarati.

Slobodan MACEDONIĆ
CD-ROM ustupio „MPS Soft"





ŽANR: avantura/logička igra
PLATFORMA: PC
MEDIJUM: 2 kompakt diska

8 — Odlična igra u svakom pogledu

7 — Kompleksno ostvarenje namenjeno relativno uskom krugu ljudi





SCREAMER 2





Kada mi je urednik „Sveta igara" saopštio da je u redakciju prispeo paket iz „Virgina" u kome se između ostalog nalazi i nova auto-moto simulacija *Screamer 2* i koju mogu preuzeti da bih je, verovatno prvi u Beogradu igrao a zatim opisao, mogu priznati da sam bio jako zadovoljan. Imao sam pre toga priliku da u stranoj štampi vidim najave i neke slike iz igre. Pokupio sam originalni softver i uputio se kući. Truckajući se u gradskom prevozu, razgledao sam kutiju i ugledao poruku System requirements: Pentium 60 (rec. Pentium 90). Zadovoljstvo je polako kopnilo, ali bar shvatio da je kupovina originala isplativija, jer te već kutija upozorava na šok koji može uslediti ispred računara.

Pri instalaciji sam izabrao sledeću opciju sa 256 boja u niskoj rezoluciji, mada je igru moguće igrati i u visokoj rezoluciji sa paletom od 65 000 boja. I pored toga igra je na 486 ci 'sekavala da se preporuke proizvođača moraju ozbiljno shvatiti jer je često blokirala (mada bi računar ubrzo posle zaustavljanja slike nastavljao sa trkom). Zadovoljstvo se ipak vratilo po startu prve trke i ničim više nije moglo biti pomućeno. Svaki detalj na stazi i van nje sastoji se iz 3D teksturiranih poligona, tako da stvarno imate osećaj vožnje kroz izabranu sredinu bez obzira da li je to planinski predeo Finske, pustinja Egipta ili raskošni San Francisko. Detalji oko staze, a često i na stazi, prosto su fenomenalni! U Kaliforniji će pored vas prolaziti tramvaji, dok se u pustinji mogu videti kamile. U Finskoj će ispod vaših guma pršati sneg, dok će u Kolumbiji lišće leteti na sve strane.

Pre samog početka od vas će se zahtevati da izaberete jedan od četiri ponuđene ekipe koje se razlikuju po bojama i izgledima koji se nalaze na haubi kola. Po izboru ekipe naći ćete se u kvazivirtuelnoj prostoriji, po kojoj se krećete kursorskim strelicama (levo-desno) i u kojoj birate način simulacije te podešavate opšte opcije. Ukoliko želite da igrate sami, na raspolaganju su vam arkadni mod igre, šampionat i trka sa vremenom. Predlažem da za početak izaberete Time Attack, jer vam je u tom slučaju jedini protivnik vreme i obris vaših kola iz trke koju ste pre toga vozili. Tako ćete sprečiti eventualne posmatrače da postavljaju glupava pitanja tipa „A gde su ostali ostali automobili?" (lično iskustvo prim. aut.) Naravno, kada sa sigurnošću izaberete kola koja vam najbolje „leže", naviknete se na njihovo ponašanje u krivinama i kada obaveštenja da vozite u pogrešnom smeru postanu daleka prošlost, možete preći na zanimljivije trke sa kompjuterskim oponentima ili u arkadnom modu birajući neku od ponuđenih staza ili u šampionatu voziti sve staze redom. Imajte u vidu da na početku imate samo prve tri staze na izboru. Tek kada pobedite u prvoj ligi šampionata, vašem izboru biće pridodata još jedna staza. Prva staza je u Engleskoj, okružena tipično britanskim predelima (dole zelena trava, gore sivi oblaci). Ima nekoliko teških krivina i slivnu prevojnicu na kamenom mostu koja se pri većoj brzini prelazi skokom. Sledi staza u Egiptu koja u svom prvom delu podseća na reli Pariz Dakar dok se u poslednjoj trećini staze probijate kroz vijugave ulice egipatske četvrti. Kalifornija je začudo u gorem stanju sa drumovima nego li Srbija, ili je ovaj deo zakazan za vreme rekonstrukcije posle nekog od čestih zemljotresa. Finska je izuzetno teška jer se kola kao i inače, poprilično zanose u krivinama, pa snežnoj kljzzgavici pomažu nepredviđeno. Staza u Švajcarskoj, nastavak leda i planina, ali u nešto manjem obimu jer kao što znate, pedantni Švajcarci često grejaju svoje drumove. Dugačak tunel je osobenost ove staze. Na kraju vozite po blatnjavoj Kolumbiji. Na ovoj stazi postoji viseći drveni most na kojem ima mesta samo za jedna kola. Prelazak mosta prate zanimljivi zvučni efekti. Kako postoje četiri šampionata, a svaki pridodaje po stazu, jasno je da treba da postoji još jedna. To je misteriozna staza iznenađenja.

Najsigurniji do pobede stižete ukoliko na početku staze preseknete računarom vođene automobile. Tako ćete imati čist put ispred sebe, dok će ostali jedan drugom da smetaju i kasnice za vama. Po pobedi u šampionatu dobra ideja je da promenite broj krugova na 10, zatim prekinete trku odmah na početku na svim stazama koje ste već vozili i vozite samo na poslednjoj, novopridodatoj. Tako ćete se brže navići na krivine i teren nepoznate staze.

Igra skriva još nekoliko iznenađenja u vidu novih vozila koja možete izmamiti ukoliko pronađete način da do njih dođete. Na početku su ponuđena samo četiri automobila od kojih dva sa vučom na sva četiri točka, jedan sa prednjom i jedan sa zadnjom vučom (najbrži je, liči na porše). Iako za razliku od *Network Q Rallya* nijedan od modela nema za podlogu stvaran automobil) koji je najlakši za vožnju. Ukoliko vozite šampionat, pre svake trke bi bilo dobro da podesite svoj automobil, pa čak i izaberete vrstu automobila prema stazi na kojoj ćete voziti. Imajte u vidu da gume mogu biti za vlažno (wet), suvo (dry) i snežno (snow) vreme. Pritisak u gumama se takođe može pokazati važnim. Za toplije krajeve manji, za hladnije veći pritisak vazduha. Takođe je moguće podešavati kočnice, ogibljenja i još neke sitnice. A moguće je i vezati crnu traku oko očiju i viknuti „Vozi Miško!" Ako volite vožnju, barem na računaru, nemojte propustiti ovaj CD. Kao šlag na tortu da dodam da je uvedena opcija za dva igrača sa podeljenim ekranom (po horizontali), te da nije potrebno instalirati skupe mreže ili nositi računar kod komšije koji ima link kabl da biste dokazali da ste bolji vozač.

Branimir KUZMANOVIĆ

IGRA MESECA

Originalni CD-ROM dobili smo od distributera „Virgin Interactive Entertainment"

PLATFORMA: PC

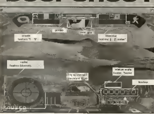
MEDIJUM: 1 kompakt disk

92

Vizuelna raznovrsnost staza uz realističnost vožnje.

Monstruozni hardverski zahtevi (bar za YU prilike)

Scorched Planet



Borba sa vanzemaljcima je verovatno čest motiv u računarskim igrama još od samog početka evolucije igranja na kompjuteru. Od jednostavnih 2D pucačina u stilu *Space Invaders* danas se degeneralo do visoko kompleksnih 3D renderovanih pucačina u realnom vremenu gde sem na pucanje treba misliti i na gomile drugih stvari. Najsvežiji primer je *Scorched Planet* [illegible] Virgin-a i [illegible] kuće Criterion Studios.

Daleke 2230. godine ljudska kolonija Datos 5 smeštena na samoj ivici galaksije, našla se u nemilosti moćne vanzemaljske civilizacije Voraxian. Ljudi, navikunti na mirno rudarsko [illegible] u paničnom strahu od istrebljenja šalju S.O.S. signal najbližem lociranom brodu.

Nažalost, u blizini se našao samo veliki interplanetarni transporter sa jednim članom posade tako da od obračuna u velikom stilu nema ništa. Jedini način da se pomogne ugroženom stanovništvu jeste evakuacija. Za sakupljanje ljudi raštrkanih širom planete na raspolaganju je malo vozilo sa relativno skromnim naoružanjem koje se može transformisati u letilicu ili kopneni transporter. Posebna poslastica je mogućnost organizovanja ljudi u sakupljanju goriva i drugih dodataka.

Verovatno je već postalo jasno da će u *Scorched Planet*-u mozak, sem za koordinaciju oka i prstiju, biti potreban za planiranje veoma značajne strateške komponente. Radnja se odvija veoma brzo i [illegible] za lenčarenje i besciljno obletanje [illegible] nema, a svaki potez mora biti na svom mestu. Uslov za završetak nivoa je spašavanje određenog broja ljudi proletanjem kroz kapiju (*spacegate*) koja na radaru i mapi (poziva se sa "Tab") predstavlja veliki svetleći kvadrat. Pre toga ih treba naterati da se ukrcaju u transporter što se postiže otvaranjem vrata (tasterom "Home") kada najviše pet njih može ući. Zatim se treba transformisati u letilicu i proleteti kroz kapiju [illegible], pa onda ponovo locirati [illegible] i tako ponavljati postupak sve do ispunjenja kvote za dati nivo. Vodite računa da letelica brzo troši gorivo (srećom, transporter koristi solarnu energiju).

Iako borba sa neprijateljima nije u sklopu misije, [illegible] kada je neophodna. To se dešava u situacijama kada ste napadnuti [illegible] ili kada vam zatreba gorivo, bolje oružje ili neki drugi dodatak koji ostaje iza uništenog neprijatelja. Na prvom nivou napadaće vas ne toliko opasne [illegible], dok će kasnije doći znatno ratobornije [illegible] gušteri, slepi miševi, pa čak i triceratopsi. Posebno nezgodni su pauci i to ne kao direktni protivnici, već kao podmukli [illegible] koji šire opaki virus među kolonistima pretvarajući ih u zombije koje je nemoguće spasti. Jedan zombi je u stanju da bezgranično inficira ljude, pa stoga ostale treba brzo evakuisati ili pronaći antidot za izlečenje zombija (ostaje iza uništenog pauka).

Ako su ljudi rasuti po velikoj površini, od značajne pomoći će biti tzv. „beacon" uređaj koji šalje signale kolonistima da se grupišu u njegovoj blizini. Tako združene ih je znatno lakše i brže evakuisati. Sem toga, taj uređaj se koristi i kada okupljate ljude da obave neki zadatak (gde vam donose gorivo). Interesantno je da se obični civili (u plavim odelima) i vojnici (žute uniforme) ne ponašaju na isti način. Važi pravilo da prvenstveno treba spašavati civile, jer vojnici mogu da vode računa o sebi i da se odupru neprijatelju. Morate znati i kada da koristite kopneno vozilo a kada letilicu. Vozilo je neuporedivo efikasnije u borbi jer omogućava preciznije nišanjenje (pomeranje cevi topa vrši se kombinacijom kursorskih i Alt tastera) a koristi se i za skupljanje ljudi i dodataka. Letilica je s druge strane neuporedivo brža i koristi se za prelazak dužih destinacija, loših terena i [illegible] za brzo [illegible] kad zagusti. Jedina bitka iz koje se ne može pobeći je obračun sa Glavonjom, čuvarem nivoa koji nastaje posle svakog trećeg podnivoa. Odatle se može izaći na dva načina, kao pobednik ili kao vreća kostiju.

Dodaci i oružja su veoma raznovrsni. Jedanaest različitog oružja, od lasera do nuklearne bombe (kojom treba konačno poraziti Voraksiance) – složićete se, pristojna je cifra. Najvažniji dodaci su gorivo, energija, mapa terena, [illegible] i dodaci koje je sakupio neki vaš kolega čija je letilica uništena (u slučaju da igrate mrežnu verziju). Od stvarčica koje se smeštaju u inventar tu su pomenuti beacon, zatim uređaj za odbijanje vanzemaljaca, [illegible] za [illegible] pozicije, antidot za lečenje zombija, [illegible], kamioni i čamci za ljude i još poneki dodatak.

Od [illegible] važno je [illegible] trenutno okretanje za 180° što je [illegible] preciznom manevrisanju [illegible] i treba je što više koristiti. [illegible] aktiviraju se funkcije [illegible], ubrzava kretanje vozila, sa Ctrl [illegible], a sa Enter [illegible] uključuje radar. "P" [illegible], a "Esc" poziva glavni meni.

Ekran [illegible] predstavljeni [illegible] daju ekranu [illegible] informacije [illegible] (tasteri 1 do 9) [illegible] i inventara. I pored brojnih podataka, najveći deo ekrana zauzima igra.

Scorched Planet se može igrati i kao mrežna igra sa najviše 8 igrača pri čemu se jedan ponaša kao server a ostali kao klijenti. Potreban je samo jedan CD sa igrom i on se nalazi u server računaru (na ostalim računarima [illegible] instalacija). Igrači se mogu takmičiti u ubijanju neprijatelja ili spašavanju kolonista.

Možda ima još mnogo toga da se kaže, ali ograničen prostor nas primorava da tekst privedemo kraju. Iako vam se verovatno već zavrtelo u glavi od količine podataka, nema mesta brizi jer [illegible] sve deluje veoma komplikovano, vrlo brzo ćete se navići i videti koliko je veliko uživanje igrati jednu ovako kompleksnu igru [illegible]. Tužna vest je da se igra ne preporučuje na platformama sa procesorom slabijim od P90. Naše iskustvo, međutim, govori da je i dobra stara DX4-100-ica sa 8 MB, u VGA modu sa minimumom detalja dati sasvim dobar utisak. Ova igra se [illegible].

Iako predstavlja spoj strateške i pucačke igre, *Scorched Planet* ima [illegible], bez [illegible] sa jedinstvenom [illegible]. Nateraće vas da se dobro organizujete, strateški isplanirate tok čitavog nivoa, [illegible], a najviše od svega [illegible] će vas zabaviti.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Originalni CD ROM dobili smo od distributera Virgin Interactive Entertainment

ŽANR: pucačka igra

PLATFORMA: PC

MEDIUM: 1 [illegible]

8

Sjajna kombinacija pucačine i strategije sa dinamičnom akcijom

Nemogućnost češćeg snimanja pozicije







The Elder Scrolls
Daggerfall

Sećate li se kada je „Svet kompjutera" po sledeći put predstavio neku kvalitetnu FRP igru? Bilo je to verovali ili ne pre skoro godinu dana (SK 1/96). Tada smo opisali dugo očekivani *Stonekeep* koji je po svojim karakteristikama samo delimično uspeo da zadovolji ljubitelje ovog specifičnog žanra avantura. Naravno, u međuvremenu se pojavilo i nekoliko brijantno osmišljenih programera čija su ACA „remek-dela" je dva zaslužila da budu pomenuta ako se uporede sa recimo pola decenije starim igrama iz *Eye of the Beholder* serije inače namenjenim običnom „potrošaču". Prema tome, nezavisno od toga da li se radi o PC ili Amiga tržištu, evidentno je da su FRP igre zapale u ozbiljnu krizu i da je interesovanje velikih tumi za njihovu proizvodnju skoro u potpunosti prestalo. Ova pojava se može okarakterisati kao veoma čudna iz prostog razloga što FRP-ovi zapravo predstavljaju sintezu tri najopštija žanra kompjuterskih igara: arkada, avantura i strategija. No srećom, danas još uvek postoje firme koje nalaze interes u proizvodnji igara ovog tipa, što daje kakvu takvu nadu da se ovaj žanr neće utpovratno ugasiti!

Jedna od takvih firmi je i „Bethesda Softworks" čija je serija *The Elder Scrolls* konačno dobila drugi nastavak. Prvi deo serije po imenu *Arena* se pojavio u vreme kada je na tržištu vladala daleko veća konkurencija među FRP igrama, te je to bio osnovni razlog







što ona nije zabeležila značajniji uspeh. Međutim sada kada punih dvanaest meseci nismo odigrali ništa na tu temu, nastavak je dobrodošao.

Odmah treba razjasniti jednu bitnu terminološku dilemu. Iako *Daggerfall* ima sve karakteristike FRP igre (kreiranje lika složenih osobina, njegovo postepeno razvijanje kroz borbu, rešavanje avanturističko-logičko-strateških problema itd.), ipak mu nedostaje jedna veoma važna osobina po kojoj je žanr i nastao i dobio ime (role playing games). Igrač, naime, preuzima kontrolu nad samo jednim likom što je, zapravo u suprotnosti sa samom početnom idejom (vođenje družine u kojoj svaki član ima svoje prednosti i mane). Iz tog razloga *Daggerfall* se ne može smatrati pravom FRP igrom, ali imajući u vidu njegove ostale osobine i činjenicu da se svugde ubraja upravo u tu kategoriju igara, i mi ćemo ga ubuduće tretirati na taj način.

Sigurno ste već navikli da u okviru opisa određene igre uvek pročitate nekoliko rečenica koje vas ukratko upoznaju sa njenim osnovnim zapletom i zadatkom koji se u datom slučaju postavlja pred igrača. Međutim, tradiciju ćemo ovoga puta prekinuti iz čisto praktičnih razloga. Naime, priča na kojoj je zasnovan *Daggerfall* je do te mere složena da je ne vredi prepričavati. Tek reda radi ćemo reći da se nalazite u ulozi bliskog prijatelja vladara drevne zemlje Tamriel koji vas jedne noći tajno pozove na sastanak i šalje u kraljevstvo Daggerfall sa zadatkom da rasvetlite okolnosti vezane za smrt tamošnjeg kralja. Za one radoznale, istorija Tamriela i kompletan zaplet igre za nalaze u lepo dizajniranoj knjizi koja se isporučuje zajedno sa originalnim *Daggerfallom*.

Odgovorno tvrdimo da je *The Elder Scrolls: Daggerfall* ubedljivo najkompleksnija FRP igra ikada napisana za računare. Nikada do sada za potrebe jedne igre ovog žanra nije kreiran svet u kome je moguće posetiti bukvalno stotine gradova, sela, farmi, hramova, katakombi, pećina, kripti i sličnih mesta i objekata, i voditi razgovore (ili boriti se) sa preko hiljadu (!) likova. Zbog takve složenosti *Daggerfall* je koncipiran kao igra koja ima svoj konačni kraj, ali do koga se može doći na bezbroj načina. To znači da on predstavlja neku vrstu *Elite* smeštenu u mitski svet. S obzirom na svu tu kompleksnost, nećemo ulaziti dublje u opisivanje načina igranja zato što bi nas to odvelo u širinu koju ovaj tekst ne može imati. Naravno, svi koji budu igrali igru shvatiće ono o čemu smo ovde pričali.

U tehničkom pogledu *Daggerfall* nije posebno spektakularno ostvarenje. Za pohvalu je to što je kretanje kroz igru kontinualno i potpuno slobodno, ali ukupni utisak donekle kvari činjenica da je podržana isključivo niska rezolucija koja se danas može smatrati zastarelom. Koliko je grafika zapravo grubа najbolje se vidi na likovima koji, kada se dovoljno približe, većinom izgledaju kao da su napravljeni od „Lego" kocaka. Današnji prosečni kompjuteri se već prilično lako nose sa rezolucijom 640 x 480, tako da ne vidimo razlog zbog čega se odustalo od njene primene. *Daggerfall* je upravo zato veoma skroman po pitanju zahteva za brzinom procesora – sasvim će raditi da 486 na 66 MHz. Preporučuje se, takođe, 16 MB RAM-a jer u protivnom igra na hard disku pravi swap fajl koji tokom aktivnog igranja drastično utiče na pad performansi (stalno swapovanje dovodi do kočenja animacije kretanja).

Način vođenja borbe hladnim oružjem je nešto što takođe moramo iskritikovati. U želji da postignu maksimalnu realnost, programeri su se odlučili za varijantu u kojoj se pokreti oružja kontrolišu pokretima miša. To možda zvuči lepo na papiru, ali u stvarnosti dovodi do velikih problema. Da bi igrač pokrenuo oružje mora pomerati miša u velikom radijusu, što znači da je za normalno igranje potrebna slobodna površina stola veličine pola kvadratna metra, pa i više. Ako tome dodamo prilično loš odziv animacije kretanja oružja na pokrete mišem, sledi da će mnogim igračima vođenje borbi u *Daggerfallu* zadati poprilično muke. Srećom, korišćenje magija i oružja koja izbacuju projektile (luk i strela) je daleko jednostavnije.

Sve u svemu, i pored određenog broja mana, *Daggerfall* je FRP igra koja bi morala da zainteresuje svakog ljubitelja ovog žanra. A onda je samo stvar ukusa pojedinca da li će nastaviti druženje sa njom.

Slobodan MACEDONIĆ

Originalni CD-ROM dobili smo od distributera „Virgin Interactive Entertainment"

ŽANR: FRP avantura

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk

84

Kompleksnost, duzine i nelinearnost. Raznolikost likova i predela

Niska rezolucija, nepraktičan način vođenja borbi

Hardline

Pesimističke vizije naše budućnosti, kataklizmatična epoha zatem razorene planete i slične slike na kakve smo navikli prateći ostvarenja sedme umetnosti ili čitajući NF romane i stripove, izgleda da su postale dominirajući motiv i na polju računarskih igara. Umesto svetle i prosperitetne budućnosti (citat iz predizbornih plakata prim. aut.) savremeni vizionari nam nude rat, patnje, glad i smrt ili agresiju ničnaće planete, plašeći nas time i opominjući na propuste koje pravimo danas.

Hardline jedna od novijih igara iz „Virginovog" izloga ni po čemu ne demantuje gore iznesena zapažanja. Naprotiv, scenarista *Hardline*-a se čak drznuo da atmosferu opsiriĉkog, mafijaškog društva prenese u vrlo bliska budućnost. Ono što u svemu tome zaista uliva strah jeste činjenica da se tako nešto zaista može dogoditi mnogo lakše nego što se čini u ovom trenutku (uzmimo za dalji primer crnačke nemire u Los Anđelesu).

Na izdisaju dvadesetog veka, vlada, zakonodavstvo i javni mir su usmrknuli pod težinom rastućeg kriminala. Sve češći i masovniji sukobi između podivljalih bandi, neza'sitan napredak crne ekonomije bazirane na rasturanju narkotika, preprodaji oružja, prostituciji i nasilju, kao jedino sredstvo efikasne komunikacije među ljudima, smešali su savremeno društvo u sopstvenu senku. Slabost ljudskog društva u anarhiji postala je kao stvorena za invaziju neznalijske civilizacije. Ovoga puta bez masnih letilica i laserskog oružja, tradicija se slobe nevidljivom sektom zvanom Sekta (*The Sect*) i njene kontrolišu razne nove zastrašenih ljudi. Krajnji cilj je uspostavljanje kontrole nad čitavom planetom.

Toliko o ozbiljnoj komponenti zapleta. Ostatak je klasičan tragikomični splet okolnosti, koji jednog jadnog čoveka (takozvani „junaj") stavlja na čelo odbrane čovečanstva od vanzemaljske invazije. Ted tevin je pilot helikoptera čije će pilotske moći, kojih dosada nije bio svestan, postati presudan faktor u borbi za uništenje neprijateljskih snaga.

Hardline je rađen u maniru interaktivnog filma najnovije tehnike izrade računarskih igara čiji je jedan od prvih uspešnih predstavnika bila *Mad Dog McCree*. Slično pomenutoj legendi i ovde dominiraju pucačina u prvom licu. Konkretna prednost ovog ostvarenja, kao i razlog zbog koga zauzima čitava tri kompakt diska, jeste više od dva sata kvalitetnog video materijala. Scene su pažljivo snimane, kako u studiju, tako i na otvorenoj sceni sa velikim brojem, nažalost, loših glumaca (čast glavnom junaku).

Dosta pohvala bez rezerve upućujemo na interaktivnu komponentu igre. Igrač odlučuje bukvalno o svakoj pojedinosti, počev od sakupljanja i korišćenja predmeta, pa do biranja pravca kretanja i korišćenje oružja. U stvari, video sekvence su prisutne samo radi ilustracije poteza igrača, što omogućava da glavni lik poprimi ličnost onoga koji njime upravlja. Doduše, postoje sekvence u kojima bi svaki normalan čovek postupio drugačije od Teda, ali igra bi tada verovatno trajala kraće (naprimer, da li bi vam palo na pamet da isprovocirate dva tuceta drogiranih manijaka naoružanih automatima i bazukama, dok vi u rukama držite samo pištolj?)

Tokom scena koje prikazuju pogled iz Tedove perspektive, na ekranu se pojavljuje kružni pointer kojim se na isti način obavljaju sve funkcije (uzimanje i korišćenje predmeta, nišanjenje i pucanje, kretanje) po standardnom point & click sistemu. Oblik kursora zavisi od akcije koja se može preduzeti. Kada se isečaju noge, naprimer, moguće je kretati se u određenom pravcu, dok simbol šake omogućava uzimanje predmeta (korisno u slučajevima kada su predmeti teško vidljivi).

Igrom dominiraju scene sa pucanjem u *Operation Wolf* stilu, mada su u osetnoj meri prisutne i neke osnovne avanturističke komponente (jednostavno korišćenje predmeta, zagonetke i sl.). Do oružja se može doći pretraživanjem po prostorijama ili direktno od oborenog neprijatelja. Kako radnja napreduje i oružja se usavršavaju, tako da tokom igre možete naići na dvanaest različitih oblika vatrenog naoružanja, što bi valjda trebalo da bude dovoljno za probijanje kroz deset nivoa nabijenih akcijom i napetošću. Neka oružja imaju tzv. „nabojnu moć" što znači da ih treba najpre napuniti držanjem levog tastera miša, dok se ispaljivanje vrši puštanjem tastera (što je duže dugme bilo pritisnuto, to je efekat snažniji).









Kontrola igre se obavlja mišem, dok samo nekolicina tastera ima bitnu ulogu. Esc tasterom se preskaču filmske sekvence između interaktivnih delova, numeričkom tastaturom se vrši izbor oružja iz inventara, tasterom I se poziva ekran sa inventarom, L i S pozivaju ekran za čitanje, učitavanje, odnosno snimanje pozicije, dok se trenutni izlazak iz igre ostvaruje prečicom na Alt-Q. Space tasterom se otvara poseban komandni interfejs preko kojeg se može pristupiti svim prethodno navedenim funkcijama ili konfigurisati igra (zvuk, izbor za slučaj da nemate zvučnu karticu i dr.)

Jednostavan korisnički interfejs i lakoća kontrole omogućavaju prijatno igranje bez previše naprezanja. Mada bi bilo šteta kvaliteta pozivan utisak kojim za [illegible] ukazemo i na neke nedostatke [illegible] ipak previše za tako je [illegible] pomenuti loša gluma većine lik [illegible] kost me kvari visok tehnički nivo [illegible] sekvenci. Hardverska zahtevnost za pokretanje igre nije velika (486/66, 8 MB RAM-a uz 14 MB [illegible] na disku), ali je za igranje u 16-bitnoj SVGA rezoluciji gde je utisak jedino potpun preko potrebno dodatnih 8 MB memorije i nešto jači (čitaj Pentium) procesor. Kompromisno rešenje je 8-bitni SVGA mod koji će uz mnogo slabiji kvalitet slike moći da se pokrene na jačoj 486-ici.

Umesto zaključka, ponudićemo nekoliko saveta koji vam u početku mogu biti dragoceni. Često snimajte pozicije, vežbajte nišanjenje, pretražite svaki prostor od poda do plafona kako vam ne bi promakli neki vitalni objekti ili skrovite prostorija sa dodacima. Ah, da! Ne zaboravite da pobijete sve što pomiče, jer je to jedini način da vidite ostatak ove inače prilično teške igre. Ko zna, budućnost će možda ipak biti svetla.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

ŽANR: Istraživačka igra
PLATFORMA: PC
MEDIUM: 3 kompakt diska

82

Obilje kvalitetnih video sekvenci, zanimljiv scenario

Loša glumačka ekipa, predvidljivi događaji







HARVESTER

18







Kompjuter je sprava koja je čoveku donela mnogo. Ne samo da mu je omogućila ... uslove i bržu i bolju dinamičnost ... što je dovelo do povećanja životnog standarda (naravno, ne mislimo na mesečno primanja, već na opšti standard života), i računari su takođe imali da se do pojedinih naučno-tehničkih otkrića lakše dođe, uneli sasvim novu dimenziju u svet zabave i razonode i uopšte učinili naš život znatno lakšim.

Međutim, informatička revolucija je sa sobom donela i neke negativne aspekte. Pored poznate činjenice da je sve veći broj mladih koji se zatvaraju u četiri zida da bi se danonoćno družili sa svojim elektronskim prijateljima, poznato je da se danas posredstvom kompjutera i kompjuterskih mreža veoma lako raznosi materijal diskutabilnog sadržaja (npr. pornografija). Nažalost, ekstremno kompjutersko nasilje u najrazličitijim oblicima je takođe u velikoj ekspanziji, prevenstveno zahvaljujući pojavi multimedija. Dakle, postavlja se pitanje gde su granice svega toga i dokle se može ići u dočaravanju mračne strane čovekove stvarnosti.

Pre nego što bilo šta kažemo o igri *Harvester*, autor teksta je dužan da napomene da sebe smatra liberalnom osobom i da nema ništa protiv horora kada je on svedeno na razumnu meru, odnosno kada je njegova svrha podizanje adrenalina čitaoca ili gledaoca. Međutim, susret sa pomenutom igrom ga je definitivno uverio da zabavni softver postepeno počinje da biva poligon za realizaciju nečijih fantazija i frustracija, jer kako drugačije objasniti ono sa čime će se igrači susresti prilikom igranja *Harvestera*.

Glavni junak đavolske priče ispričane kroz ovu avanturu je sasvim prosečan momak po imenu Stiv koji je upravo maturirao. Ali, on se jednog jutra budi u krevetu i na svoje zaprepašćenje shvata da ne poznaje apsolutno nikoga u gradu, uključujući tu i roditelje. Naravno, prema njemu se svi ponašaju kao da se ništa nije dogodilo i, što je još čudnije, bez ikakvog razloga mu savetuju da se što pre učlani u organizaciju "The Order of the Harvest Moon" koja dominira na... građane njegovog rodnog grada Harvesta. Uprkos neobičnoj amneziji i činjenici da niko ne veruje u njegovu priču, Stiv polako počinje da otkriva mračne tajne svojih sugrađana i njihovu povezanost sa pomenutom organizacijom.

Danas, kada mlađi generacije u razvijenijim zemljama sveta u svakom pogledu sazrevaju mnogo brže nego ranije, cenzurisanje video igara predstavlja pravu investiciju koje su uglavnom svi svesni odgovarajuće organizacije (ELSPA). Zbog toga se i nemo retko dešava da neki proizvod bude proglašen kao nepodoban za mlađe od jedanaest ili dvanaest godina. Međutim, kada igra dobije etiketu na osnovu koje si strogo zabranjena njena prodaja osobama mlađim od osamnaest godina, onda to znači ima svoju težinu. Ovo govorimo zato što *Harvester* spada upravo u tu kategoriju igara.

Teško je naći reči koje će adekvatno opisati ostvarenje koje jednostavno nema konkurenciju kada je u pitanju kompjuterski horor. *Harvester* je, dakle, igra koja po svojoj morbidnosti prevazilazi sve što je do sada viđeno, uključujući tu i čuvenu *Phantasmagoriu*. Šok koji ona izaziva kod igrača je, sa jedne strane, posledica neverovatno brutalnih i krvavih scena kakve se retko viđaju i u horor filmovima, i, sa druge strane, rezultat bizarnog scenarija koji je jedino mogao da nastane kao plod poremećene mašte grupe bolesnih scenarista. Etika izdavanja ovih stranica ovog časopisa nam ne dozvoljava da opišemo scene koje se u ovoj igri sreću na svakom koraku, ali ćemo ipak, ilustracije radi, pomenuti nekoliko ličnosti i njihove osobine da biste videli do koje mere je *Harvester* „avangardna" kreacija.

Krenimo od najbliže Stivove familije. Njegova majka je danju dobra domaćica, ali se noću pretvara u pravo čudovište koje na nezamislive načine muči svog supruga, odnosno Stivovog oca. Tu je zatim učiteljica koja neposlušne učenike kažnjava tako što im bukvalno razbije glavu bejzbol palicom. Članovi i atrogasnog odreda, umesto da rade svoj posao, po čitav dan sakupljaju mrtve ... a Stivov budući tast, pored toga što se nalazi u poodmaklom stadijumu sa rođenom ćerkom, ima običaj da noću zakopava žive ljude na groblju. Pažnja, ovo su samo uvijajni primeri... ne moje dozvoliti da vas prikazane slike zavaraju, namerno su birane tako da budu koliko toliko podnošljive.

Tehnički gledano, *Harvester* je odlično urađena. Statična grafika možemo reći da predstavlja jedno od najboljih dostignuća crtano-renderovane tehnike, mada se mora priznati da veoma podseća na *Dark Seed 2*. Video sekvence deluju nešto lošije zato što su izrađene samo u niskoj rezoluciji, pri čemu se upadljivo primećuje da su glumci „lepljeni" na pozadinu. Sa tog aspekta *Phantasmagoria* je bila bolja ... ... kao što je ... koja igrača može koštati života. Takođe, vrlo je bitno da ... *Harvestera* ... završiti ... pre ... CD ROM ... drugi kompakt disk.

Preporučiti ovu avanturu ili ne? Da se radi o „normalnoj" igri u kojoj čak ... postoje sporadične scene nasilja (slično *Dark Seedu 2*, *Phantasmagorii*, *Ripperu* itd.) ... *Harvester* bi zaslužio visoku ocenu i svrstali bismo ga u kategoriju „obavezno igrati". Međutim, to ipak nećemo učiniti. Neko će se možda naljutiti i reći da preterujemo, izneće argumente koji kažu da danas zapravo nema igre u kojoj se nasilje na neki način ne provlači itd., i što je najbolje, biće u pravu. Ali, mi ćemo ipak čvrsto ostati pri svom stavu: *Harvester* je igra koja treba da se klone svi koji ne podnose krv (tj. kečap), seksualne perverzije i izvitoperene ljudske karaktere. Nažalost, u našim uslovima niko ovo neće obratiti pažnju.

Slobodan MACEDONIĆ

Originalni CD ROM dobili smo od distributera „Virgin Interactive Entertainment"

ŽANR: avantura

PLATROFMA: PC

7

Odlična grafika
Bizarnost (za one koji to vole)

Loš video
Bizarnost (za one koji to NE vole)

NHL Hockey 97

Već više od šest godina firma EA Sports (ogranak nekada Electronic Arts-a, ranije) suvereno vlada u svetu hokejaških simulacija. NHL Hockey serijal igara pod tim imenom je najsvežiji prelazak serijala NHL serija igara za PC računare i konzole. Najnovija u nizu je revizija za 1997. godinu NHL Hockey 97.

Dakle, novitet za to što je konzole može reći da je vizuelno drastično u prednosti u odnosu na prethodnika (NHL 96). PC verzija donosi jednu vrlo značajnu razliku. Umesto igrača predstavljenih sprajtovima, ovde su glavni junaci kreirani renderovani poligoni, tj. objekti na kakve smo do sada navikli samo vlasnici konzola tipa PlayStation ili Saturn. O prednostima koje takva izrada donosi suvišno je diskutovati. Detaljnost u izradi likova išla je do te mere da sa lica igrača možete čitati emocije, a o glatkoći i uverljivosti pokreta da ne govorimo. Ljubitelji hokeja prepoznaće svoje omiljene igrače i po karakteristikama sličnim pokretima tokom vođenja paka, gestikulacijama, dodavanju, bacanju rukavica i još mnogo čemu (postoji banka podataka od preko stotinu različitih pokreta). Sjajne driblinge i finte koje izvode asovi poput Fedorova, Fedorova, Forsberga i Messiera videćemo i na našim monitorima. Osam različitih položaja kamere koji se mogu promeniti u toku samog meča i (konačno) komentator koji vrlo pažljivo prati i komentariše svaki potez igrača vrlo verno prenose atmosferu sa televizijskih prenosa na kakve smo navikli prateći EuroSport kanal.



Pored svih 26 NHL timova, na izbor su stavljene i najjače hokejaške nacionalne selekcije (Kanada, Sjedinjene Države, Skandinavija, Rusija, Evropa). CD je prepun podataka o preko 700 igrača, od kojih je njih 600 zastupljeno fotografijama, pa je NHL Hockey 97 u neku ruku i baza podataka o svim igračima i ekipama NHL lige.

Mada hokej, kao sport, nije preterano popularan na ovim prostorima, verujemo da je malo onih koji ne poznaju makar neka osnovna pravila (vidi niže). Srećom, ista se mogu elegantno isključiti. Kontrole su znatno jednostavnije nego, naprimer, u Fifa Soccer 96, pa tako postoje svega dva tipa udarca, dodavanje i šut. To, sa druge strane, otežava postizanje golova, jer svaka akcija mora biti dobro osmišljena i još bolje izvedena. Međutim, kombinacijama tastera za dodavanje (pass) i šut (shoot) mogu se izvoditi i neki složeniji manevri. Recimo, tzv. finta se izvodi pritiskom i držanjem shoot tastera, posle čega treba pritisnuti pass, čime se prelazi na šut. Moguće izvesti i



poteze kao što su šut iz prve, brza dodavanja i u fudbalskom terminologijom rečeno, dupli pas, a sve kombinacijama pomenuta dva tastera. U defanzivnom modu, kad protivnik kontroliše pak, najkorisniji potez je blokada šuta koja se izvodi istovremenim pritiskom na shoot i pass, pod uslovom da je odbrambeni igrač postavljen između igrača koji šutira i sopstvenog gola. Brzina animacija tokom igranja je dovoljno brza da čelu je atraktivno i dovoljno spora da se ne izgubi kontrola nad situacijom.





U toku igre uvek vodite računa o postavi koja je trenutno na ledu, tj. o skali umora. Naime, svaki tim ima četiri postave igrača koje se u toku igranja menjaju tasterima F1–F4 za domaći, odnosno F5–F8 za gostujući tim. Sa opadajućom snagom umanjuje se i efikasnost ekipe. Posebna poslastica za neke i glavni razlog zbog kog a posećuju hokejaške mečeve jesu tuče igrača. Uzavrele strasti i želja za pobolom nekada su dovoljno opravdanje da protivničkom igraču „izbalansirate" vilicu. Nažalost, palica pre toga moraće da odložite i da se oslonite isključivo na sopstvene pesnice i iskustvo iz Mortal Kombat serije igara. Komande su tada pass – udarac u telo, shoot – udarac u glavu, dvostruki brzi pritisak na strelicu ka protivniku – hvatanje i držanje protivnika.



Glavni meni nudi izbor tri tipa susreta. Najpre, tu je opcija New Exhibition kojom se ulazi u egzibicioni meč, zatim New Season, odnosno jedna kompletna NHL sezona sa transakcijama igrača, statistikama, plej ofom i završnom ceremonijama i, na kraju, New Playoff turnir sa osam ekipa. Opisivanje svih opcija u igri zauzelo bi previše prostora, a i bilo bi izlišno zbog krajnje jednostavnog razumevanja istih. Istaknućemo samo fenomenalno urađen Instant Replay meni, gde neograničena sloboda u rukovanju virtuelnom kamerom omogućava praćenje snimka iz bilo kog ugla i perspektive. Zanimljiva je i mogućnost kreiranja sopstvenog tima, igrača, kao i klupskog znamenja (dizajn golmanske kacige).

Opcije za modemsko i mrežno igranje nisu nikakva novost, pa ih združeno i ovde. Od opreme je potreban jedino kvalitetan modem koji ostvaruje komunikaciju od najmanje 14.400 bps. U mrežnoj opciji mogu može da podeli najviše osam igrača.

Pre nego što se pozabavimo tehničkim karakteristikama i potrebnim hardverom, ukratko ćemo objasniti neka pravila hokeja. Prekršaji se najčešće sude zbog opasne igre ili nepotrebnih grubosti. Ofsajd (offside) uz ajsing (icing) spada u najčešće primenjena pravila, a sudi se kada ofanzivni igrač primi pak ispred plave linije u pravcu protivničkog gola. Postoji i varijanta ofsajda (2 Line Pass) koja se sudi kada pak na putu između dva igrača (onog koji šalje i onog koji prima) pređe dve linije na terenu. I, konačno, ajsing se sudi kada igrač u napadu sa svoje polovine centralne linije pošalje pak iza protivničke gol linije (ne ka golu), a odbrambeni igrač dodirne pak (prekršaj se sudi u korist napadajućeg tima).

O grafici dovoljno svedoče slike koje prate ovaj tekst. Igru smo testirali na Pentium 133 mašini sa 16 Mb memorije i sve što možemo reći jeste da igra teče savršeno. Brzina se na slabijoj konfiguraciji ona može povećati isključivanjem sitnih detalja (poblike teksture terena, klupa sa igračima), što ne utiče značajno na doživljaj. Na kraju jedino ostaje da poželimo da i nastavci Fifa Soccera i NBA Livea budu u rangu ove vrhunske simulacije.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

CD-ROM ustupio „MPS Soft"

ŽANR: sportska simulacija
PLATFORMA: PC; Mega Drive
MEDIJUM: CD / kompakt disk

9

Najkompletnija i vizuelno najlepša sportska simulacija do sada

Beznačajni sitni nedostaci u pojedinim opcijama

Civilization 2

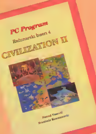
Autori: Nenad Vasović i Branimir Kuzmanović, Izdavač: PC Program, obim. 102 stranice

U ediciji „Računarski biseri" izašlo je novo izdanje posvećeno igri koja je nastavak najpopularnije simulacije stvaranja svih vremena „Civilization 2". U granicama grafičke opreme jeftine knjige koja se može ponuditi za jednu popularnu cenu autori su se potrudili da svaku temu bogato i precizno ilustruju ekranima i uveličanim detaljima iz same igre kako bi i inače jasno prezentirano štivo bilo još jasnije.

Priručnik „Civilization 2" je knjiga izuzetne informativne vrednosti koje jednako može koristiti početnicima i iskusnim igračima ove legendarne igre. Početnici će u njemu pronaći detaljna objašnjenja bogato ilustrovana i potkrepljena tabelama, kako samog koncepta i cilja igre tako i pojedinih elemenata sa kojima će se tokom svoje duge igračke karijere susretati. Pritom činjenice nisu iznete suvoparno prostim nabrajanjem već je ispričana čitava jedna priča da ne kažem ep o mogućem razvoju civilizacije od začetka do kosmičke ere. Oni koji već imaju nekog „vladarskog" iskustva imaju izuzetnu priliku da ovime prodube svoje znanje otkriju prikrivene detalje i steknu suštinsko znanje o procesima koji vode ka prosperitetnom razvoju jedne civilizacije.

Oni koji iz ovog priručnika nauče kako da budu uspešni vladari shvatiće jednu možda suštinsku humanističku poruku ove simulacije stvaranja: nikada apsolutizam kako god bio ideološki ili religiozno obojen ne može biti moćnije oružje za osvajanje sveta od slobode i istinske sreće svojih podanika.

Aleksandar VELJKOVIĆ



Fantasy Manager 96





Nova fudbalska menadžerska simulacija koja nam dolazi iz produkcije „Anco soft ware" delo je dvojice programera Dejvid Bedela (Baddiel) i Frank Skiner (Skinner). Oni su kreirali igru na osnovu titule „Fantasy Manager" koja se u Britaniji dodeljuje najuspešnijim menadžerima i kladioničarima za određenu godinu. Za razliku od srodnih simulacija kao što su si npr. Premier Manager, On the Ball ili prošlogodišnjem Bundesliga Hattrick ne poseduje ulo'nosti realne menadžerske akcije. Kompletne utakmice se posmatraju preko veštačkog stadionskog semafora gde su jedini ... šuti zum, kanon, faul, šut na gol, korner i gol. Koja strana vodi igru, stanje igrača ili nekih kompleksnijih statističkih podataka u ovoj igri nećete naći.

Uvodni skrin i glavni meni predstavlće vam dva pomenuta vesela programera koji sede pred televizorom dok se pri dnu ekrana nalaze ikone preko kojih se upravlja svim funkcijama u igri. New Game ikonom konfigurišete broj igrača (1-15) i kompjuterskih protivnika (1-8). Buy Sell ikonom ulazite u obimni meni kupovine/prodaje igrača. Svaki od njih ima detaljne statističke podatke i rejting na listi kvaliteta. Cene igrača obično nisu proporcionalne njihovim sposobnostima, tako da je potrebno dobro ispitati celu listu ponuđenih igrača. Kada popunite tim od 11 igrača, neophodno pritisnite Play Week i možete započeti svoju karijeru menadžera. Usledice raspoređivanje igrača pa je svakom igraču potrebno dati određenu poziciju na terenu (defender, middlefield, attacker i goalkeeper). Po startovanju utakmice preporučljivo je da je pažljivo pratite jer u slučaju prekida dolazi do pobede ili izjednačenja ... sa kompjuterskim timom. Posle burne nedelje dobijate kompletan finansijski izveštaj i odnose sa prethodnim stanjem. Položaj (napredak ili pad) u vašoj ligi možete videti preko ikone Legue Table.

Grafika u igri je siromašna, skoro bez ikakvih animacija. Gomila brojeva, imena britanskih timova koje zatrpavaju igrača su zaslužili bolja grafička podlogu. Ako ništa drugo par digitalizovanih fotografija smenjuju se da bi razbile monotoniju i dosadu i zbudile pohranjene fantazije ovog „zanimljivog" projekta. Pri učitavanju igre imate ponuđenu opciju isključenja zvuka. Upozorenje: to NIKAKO ne radite! Ukoliko isključite zvuk, jedina ok. pozitivna strana ove igre će nestati. Zvučna komponenta je bogata semplovima karakterističnim za utakmice (uzvici publike, zviždaljka sudije, udarac lopte...) koji se uklapaju u veselu muziku prati igru. Muzička podloga dosta liče na ugodaj jer podseća na mali ... i dižu moral u kritičnim trenucima. Ipak, za program koji je rađen godinu dana posle prvog Premier Managera ne poseduje realnost i zaraznost pravog rukovođenja svetskim fudbalskim klubovima.

Branislav BABOVIĆ

Igre za Amigu ustupio „Amiga Centar"

ŽANR: upravljačka simulacija

PLATFORMA: Amiga 500

MEDIJUM: 2 flopi diska

70

Izuzetno loše tehničke karakteristike

Kompjuterski menadžeri mogu da probaju vođenje britanske lige

---

CRASH Bandicoot

Sigurno ste se zapitali zašto je firma „Naughty Dog" svom senzacionalnom svetskom hitu Crash Bandicoot dala tako čudan naziv. U pitanju je ime centralnog junaka Kreša koji je po opredeljenju bendikot. Šta je sad pa bendikot? Iz bogate australijske faune izdvaja se posebna vrsta malenih glodara skočimiševa ili bendikota. Pri startovanju igre ćete odmah primetiti da Kreš nikako ne odgovara opisu svoje vrste i da pritom nosi pantalonice i patike. Tu počinje zaplet vezan za igru.

Dr Neo Korteks (Cortex) negde na ostrvima severne obale Australije postavio je svoj operativni štab sa jednim ciljem – osvajanje sveta. Pomoću dve čudovišne mašine Evolvo ray i Cortex vortex svim lokalnim životinjicama daje povišenu inteligenciju i menja njihov izgled. Vojsku životinja će predvoditi bendikot Kreš. Ceo eksperiment nije uspeo i životinje postaju nekontrolisana masa. Kreš uviđa manipulaciju sa strane profesora i biva bačen on daleko ostrvo. On samo želi da spasi svoju dragu devojčicu Teni (Tawne) iz kandži opakog profesora Korteksa.



Prvi pokušaji da se napravi 3D platforma na Playstationu vezani su za igru Jumping Flash. Ona nije toliko loša, ali Kreš definitivno postavlja standarde budućim ostvarenjima na ovom polju. Da je ova konstatacija tačna govori i to da je lik Kreša usvojen kao nova maskota Playstation konzola (analogno Nintendovom Mariu i Seginom Soniku).

U pitanju je nestandardna platformska avantura gledana iz trećeg lica sa zapanjujućim tehničkim karakteristikama. Animacija likova je čista sa jasno izraženim pokretima. Kreš se ubraja u novu školu američkog crtanog filma koju je započeo underground strip sedamdesetih godina, a komercijalizovao crtani film „The Simpsons". Iako u igri imamo gomilu iskrivljenih buljavih stvorenja od kojih se većina ubraja u razna smetala. Dizajn cele pozadine je 3D, čak i u podnivoima gde ekran podseća na klasične 2D platforme. To je vrlo bitno jer zbog dubine pozadine Kreš vrlo lako pada preko ivice platforme. Zvuk je izvanredan sa neograničenim brojem uzvika, pokreta, padanja tj. semplova. Muzika je vesela i posvećena igraču da nije sve tako depresivno kao što izgleda. Zbog težine i brzine igre preporučljivo je lagano igranje i detaljno prestavovanje nivoa.

Potrebno je sakupiti (razbiti) sve kutije koje donose bele i multikolorne voćke (u Mariu su to novčići). Svakih 100 donosi život. Kreš vrši razbijanje kutija i neprijatelja skokovima i brzim okretanjem (vrtlog). U slučaju da pronađe afričku masku, dobija nedodirljivost izvestan vremenski period kada jednostavno može da „prolazi" kroz pakujuće neprijatelje. Sem ovih nekoliko, u igri su zastupljene gomile caka baziranih na neiskustvu igrača u 3D okruženju.

Humor u igri je na visokom nivou i odgovarajući svakom visoko budžetnom holivudskom crtanom filmu. Najzanimljiviji efekti su gaženje slinog Kreša posle čega se on pretvara u pljeskavicu ili eksplodira.

Branislav BABOVIĆ

CD-ROM ustupio „Exit Production"

ŽANR: platformska igra

PLATFORMA: Playstation

MEDIJUM: 1 kompakt disk

88

Najlepša i izuzetno zanimljiva platformska igra

3D elementi mogu dobro da zbune igrača.



TIN TOY

Svoj [illegible] *Tin Toy* Mutation softwarea, nevezovatnom brzinom po svetskom izdanju našao se na domaćem tržištu. Programeri i dizajneri igara [illegible] softverske kuće u potpunosti prenose naših na si oje «impakatni» specijalove. Za razliku od prve igre *Doodlebug* gde ste vodili priglupu nakazicu, *Tin Toy* donosi više zanimljivosti potrebnih kvalitetnoj platformi.

Kontrolišete malenog *Tin Toya* (limena igračka) koji je krenuo u nemilosrdnu bitku protiv zlog klovna koji je začarao njegove komšije u Luna parku. Pošto su svi stanovnici pod dejstvom čarolije, zadatak nije nimalo lak. Na svakom nivou ima dosta zlotvora (gume voćke, osice i nedefinisani padajući objekti) koje treba propisno uništiti i lišiti ih bivstvovanja u jednom programerskom ostvarenju. Tu dolaze do izražaja razno-razne čarolije koje limenko poseduje. Od ofanzivnog naoružanja tu su zvezdice koje se ispaljuju na napasnike i čarolija [illegible] uloga koji uništava totalnu populaciju na ekranu. Kompletno dejstvo oba oružja umnogome zavisi od prikupljenih dodataka (komercijalno nazvanih power up). Tu je i pametna bomba čiji naziv dovoljno govori o primeni. Defanzivna magija stvara nekoliko balončića oko limenka koji mu omogućava levitiranje iznad prepreka i drugih dinamičnih objekata. Posebno zanimljiv utisak limenka stvara prateći ogromni mađioničarski šešir (platforma sa kojom klizi i odvodi ga na bezbednija mesta nivoa). Kada napad skine nos debelom (i naravno ružnom) klovnu, sreća i opšta radost će se vratiti u veseli Luna park.



Vrlo rešt način senčenja pri izradi grafičkih elemenata u igri, daje određenu dubinu sprajtovima koji su zalepljeni za pozadinu. Animacija je glatka uz kratkotrajno (ali čestoo) kočenje pri pojavi većeg broja likova na ekranu. Glavni lik ima izrađen lelujavi stil kretanja koji igraču pruža bolju interakciju sa samom igrom. Kao i svaka ozbiljnija platforma i ova poseduje ogromnu količinu boja. Šarolikost ne odlikuje samo kolorne efekte već i zvučne. Dominantnu ulogu u muzičkoj podlozi ima jedna vesela tema koja menja brzinu i meša se sa dobrim semplovima. Svaki od bleskasto animiranih likova poseduje sopstveni način izražavanja, odnosno karakterističan zvuk. Na tržištu se nalazi CD-32 verzija igre, koja po kvalitetu nimalo ne odstupa od originalne verzije.

Branislav BABOVIĆ

ŽANR: platformska igra

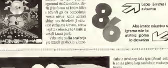
PLATFORMA: Amiga 1200

MEDIJUM: 2 flopi diska

86

Lepo šareno i zabavno

Ako imate iskustva sa igrama iste tematike poma lo dosadno



Posle dužeg perioda na Amiginom tržištu je stigla jedna pristojna logička igra. Iz softverske kuće „Apex Systems" lansiran je *Blob*, napomena klon famoznih *Lemmingsa*. Cilj igrača je da dodeljivanjem različitih opcija a a lim stvorenjima obezbedi izvršenje zadataka ij misija. „Flekice" nisu naivne popust pomamnih monaha sa teškom lekom [illegible] menija sa većim brojem ikona pri dnu ekrana upravljaju kretanjem likova kroz gomilu 2D platformi. Jedan od vrlo bitnih opcija je i *Slow mode* kojim usporavate određenog Bloba dok usmeravate drugog. Sem što se neprekidno kreću, mali žitelji koriste raznu opremu kao što su bacači plamena i ručni mlazni motori koje postavljaju na leđa. Pošto su veličine nekoliko piksela Blobovima neće biti teško da se izmigolje nekom većem i grubljem smetalu. Misije se razlikuju kako po načinu izvođenja tako i po krajnjem cilju. Negde je potrebno dovesti Bloba do izlaza i obezbediti sabraći bezbedan završetak nivoa, uništiti neprijateljsku radarsku bazu ili aktivirati svoju, spasiti zarobljene Blobove sa nekolicinom odvažnih ratnika i slično. Svaki od 60 nivoa poseduje različit scenario i



zad[illegible] za igrača. Pored toga velika je opremljenost neprijatelja vanra od složenosti nivoa.

Tehničke karakteristike zadovoljiće i najprobirljivije korisnike logičkih zavrzlama. Pozadina je rađena u višeslojnim paralaksama, dok je svaki (jako sitan) Blob detaljno i slatkorečivo urađen. Pošto je rađena isključivo za AGA platforme, kolorna strana ovog projekta je na visokom nivou prilikom dodavanja funkcija Blobovima svaki menja boju i to predstavlja vrlo zanimljiv efekat. Svaki potez igrača je propraćen izvrsno uklopljenim semplovima (npr. skvikutanje i trupkanje mališana) koji čine samo jednu od poslastica zvučne podloge. Dvanaest različitih tema se smenjuje tokom same igre. Intromeno ili nekoliko početnički urađenih modula iz uvodnog dela igre (Menu) ostali su na nivou koji zaslužuje svaka pohvala.

Jedna od vrlo negativnih strana igre je vremensko ograničenje nivoa. To igraču ne ostavlja dovoljno vremena za kontrolisanje svih Blobova i žrtve su neizbežne. Veći broj nastavaka ipak pruža utehu. Igra poseduje hard disk instalaciju, ali samo ukoliko imate makar 500 KB fast memorije. Zašto su programeri napravili takvu verziju nije poznato, ali će verovatno biti ispravlo na novim *Dune* disketama.

Branislav BABOVIĆ

ŽANR: logička igra

PLATFORMA: Amiga 1200

MEDIJUM: 2 flopi diska

80

Kvalitet dostojan uzora

Nedovoljno primamljivo za prosečnog igrača.


PlayStation
Sve najlepše u novoj 1997.god.
žele KON TIKI i Sony
* * *
Kompletna ponuda za sega klubove
PlayStation sa direktnim učitavanjem kopija !!!
Ugradnja konvertor čipova , Tajmer za PlayStation , Volan
Adapter za 4 igrača , Memorijske kartice , Antenski kabl
Scart kabl , Pištolj NOVO i stotine naslova PAL i NTSC
Snimanje , samo na plavim diskovima , koji
čuvaju Sonija i produžavaju mu vek !!!
* * *
Beograd tel.011-154-836
Novi Sad tel.021- 27-683


PREKO 1600 NASLOVA
SNIMANJE NA CD-ROM
PRAZNE CD-ROM PLOČE
PC TOP 10:
FIFA '97
NHL '97
LIGHTHOUSE
SYNDICATE WARS
MUPPET TREAS. ISLAND
SECRETS OF THE LUXOR
GENE MACHINE
ENCAATA '97 DELUXE
F1 MANAGER
SHATTERED STEEL
Kralja Milutina 19-21
espro
CD KLUB No.1
Tel/Fax: 011/332-086
686-989
SONY TOP 10:
WIPEOUT 2097
FINAL OOOM
PIT SAMPRAS
BLAM!
BURNING ROAD
CRASH
FORMULA 1 GP
TUNNEL B1
COOL BORDERS
STRIKEA '96
ŠKY SOFT - Representative for Macedonia
Tome Arsovski 1, 91000 Skopje - Tel/Fax: 091/23 11 44, 22 66 33
Prodajna mesto u Beogradu:
DJ. PUB
Starine Novaka 6
Tel: 011/342-075
NOVO!
BIBLIOTEKA GRADA BEOGRADA
- CD Klub
- Kompjuterska čitaonica

Jedno od karakterističnih obeležja svakog naroda jesu legende i predanja koja su generacijama prenose sa kolena na koleno, bilo usmeno, pisano ili nekih drugih pisanih fragmenata. Iako se po pravilu radi o bajkama koje su tokom vekova pretrpele razna ulepšavanja i izmene, najčešće u procesu [illegible] u mnogim slučajevima je dokazano da su one utemeljene na istinitim događajima. Takođe, čest slučaj je da se bajke, spevovi i poeme grupišu u cikluse koji obrađuju neki istorijski (fiktivan) događaj ili život i podvige nekog junaka (setimo se za primer Kraljevića Marka u našoj narodnoj književnosti).

Nadaleko čuveni ciklus legendi o kralju Arturu je zahtinul znak naroda britanskih ostrva u istoj meri koliko su to čaj u pet po podne, gusta magla i kriket. Kralj Artur je neosporno istorijska ličnost, ali su njegove zasluge danas predmet ozbiljnih naučnih rasprava. Dok narod kroz bajke slavi Artura kao kralja koji je vladao ne samo Britanijom nego i delom Evrope, dotle ga pojedini istoričari vide kao beznačajnog vojnog zapovednika, a drugi ga čak smatraju samo personifikacijom lika nekog starog keltskog ratnog božanstva. No bez obzira na oprečna istorijska tumačenja, predanje o vitezovima Okruglog stola, zamku Kamelotu, čarobnjaku Merlinu i zloj Morgani le Fej obišlo je sve. Naravno, ne smemo zaboraviti i u celoj priči ogroman značaj ima i legendarni mač Ekskalibur (ime mu potiče od latinskog izraza „Ex calice" li ber(are) što doslovno znači „oslobođen iz kamena") koga je Artur uvek u svim bitkama, da bi ga na kraju u poslednjim trenucima života predao vitezu Bediveru sa naredbom da ga vrati Vivijen, gospi od jezera koja ga je iskovala.





Chronicles of the Sword



Legende o vitezovima Okruglog stola su poslužile „Psygnosisovim" programerima kao baza za igru *Chronicles Of The Sword* koju vam „Svet kompjutera" napokon predstavlja. Kažemo napokon zato što je ova avantura stara skoro šest meseci, ali je do sada iz principa nismo opisivali s obzirom je kad nas dugo krasio CD flip na trideset i dve diskete koje je, eto, po nečijem mišljenju trebalo da zameni igru na dva CD-a. Sada, kada je *Chronicles Of The Sword* stigao „u celini i celosti" posvetili smo mu dužnu pažnju.

U najavama za ovu igru na sva zvona se pričalo da se radi o RPG u koji će pomeriti standarde ovog danas prilično zapostavljenog žanra. Međutim, očigledno je da su to bile prazne priče. *Chronicles Of The Sword* je klasična P&C avantura u kojoj igrač preuzima ulogu ser Gavina, jednog od vitezova Okruglog stola i Arturovog nećaka. Poznavaoci legendi o kralju Arturu na samom početku će primetiti jednu malu scenarističku nedoslednost. Naime, prema predanju Gavin je pored Tora bio prvo naimenovani član Okruglog stola, dok je u ovoj igri Lanselot taj koji Gavina preporučuje za ovu čast. U trenutku dok je mladi vitez polagao zakletvu u drugom delu Kamelota glavni vrhovni sveštenik za čiju smrt biva optužena Arturova polusestra Morgana. Odmah posle ovog događaja Merlin poziva novoproizvedenog viteza i izručuje mu poruku na sastanku Morgani koja jedino ona sme da pročita. Tako će Gavin, hteo ne hteo, postati učesnik događaja koji će imati dalekosežne posledice na njegovu budućnost.

Chronicles Of The Sword spada u red onih savremenih avantura kojima se malo šta može zameriti na tehničkom planu, ali koje sa druge strane imaju veći broj sitnijih mana, što doprinosi da ukupna ocena bude nešto niža. Prvo, autori su se odlučili za osvetljenje igre u [illegible] čemu [illegible] kurzora u [illegible] van nekog predmeta [illegible] gde, izabrani predmet [illegible] se prikazuje na [illegible] gućnost za njegovo [illegible] zvezni efekat dešava [illegible] da [illegible] nije siguran da li je [illegible] tovar prilično uporno [illegible] ta ili ne.

Drugo, za očekivati je da u srednjovekovnom zamku kao što je Kamelot, hodnici neće biti osvetljeni halogenim sijalicama i neonkama, ali je konstantna tama kojom su obavijene lokacije u ovoj igri ipak čini preteranom. Zahvaljujući takvom mraku lako su skriveni brojni predmeti i objekti od značaja (prekidači, poluge, itd.) koje ćete pronaći samo strpljivim (i mukotrpnim) pretraživanjem ekrana. Takođe, često se dešava da se na pojedinim mestima pojavljuju novi predmeti bez ikakvog racionalnog objašnjenja, što znači da je posle svake uspešne radnje potrebno ponovo proći sve lokacije i proveriti da li je nešto u njima došlo do nekih izmena. Na ovaj način programeri su veštački postigli povećanje težine igre, što im ne služi posebno na čast.

Ukoliko međutim zanemarimo pomenute propuste, *Chronicles Of The Sword* možemo svrstati u kategoriju vrlo dobrih avantura. Lepa renderovana grafika, solidan zvuk (zanimljivo je da se govor likova nalazi na disku u obliku audio-trekova), korektan scenario, mnoštvo zanimljivih likova i mitskih kreatura sa kojima treba izaći na kraj i zavidna dužina jesu karakteristike kojima se ona može i te kako pohvaliti. Sve u svemu, igra koja zaslužuje da se odigra.

Na kraju jedino još ostaje istorijska dilema da li mi se na dvoru kralja Artura pored pečenja i vina krkali i sarmu, s obzirom da je Gavinov tek svi izgled takav da bi se pored nje ga postideo i sam Švarci.

Slobodan MACEDONIĆ

CD ROM ustupio „Espro

ŽANR: avantura

PLATFORMA: PC

[illegible]

7

Tehnički
provokanna igra
Težina

Nefunkcionalan
igracie interfejs
Težina.

GENEWARS





U dalekoj budućnosti vasiona će biti nase ljena mnogim civili zacijama od kojih će samo jedna nositi epitet vladajuće. Vaša planeta je, kao i mnoge druge, u njenoj službi i glavni cilj u igri je da se pokažete kao što bolji sluga (!?) bez ikakve mogućnosti da tu išta promenite. Što i nije baš toli ko uobičajeno. Ovde se javlja mali paradoks jer ćete posle samo nekoliko minuta igre utvrditi da i nije tako loše imati Gazdu tamo gore, pa će te se poklati sa suparničkom civilizacijom ne bi li zaslužili malo više Njegove pažnje. Sada koliko je normalno da mačo-igrač, koji su do juče, sa zadovoljstvom, lomatali makaze u Doomu (uz čuveno egoistično „najbolji sam, najbolji") uloži sav svoj trud za koje tapšanje po ramenu od Onog gore, ne znamo, ali ova neobičnost je pre stvar psihologa ne go našeg časopisa. Štaviše, sa zadovolj stvom možemo izjaviti da je ova original nost tek prva od mnogih koje prate Genewars. Doduše, uvod je prema dana šnjim tehničkim standardima nešto očaj no urađen da će vam se učiniti da ste se vratili u vreme 286-ica, ipak, to uopšte ne znači i da je igra loša.

Sastavljena je od nivoa, od kojih se svaki opet sastoji iz jedne ili više misija. Ciljevi ovih misija variraju od onih smešno lakih na početku do gotovo nepremostivih koji će se javiti već posle desetak savladanih nivoa. Pomenućemo samo neke: na prvom nivou ćete imati samo jedan zadatak, a to je da izgradite određena postrojenja. Veoma dosadno istina, ali setićete se da je i prvi nivo Warcrafta imao sličan zadatak, tako da vas činje nica da je tako počela i jedna od najboljih strategija svih vremena mora tešiti dok budete gradili seda mnaeste centrale za protok energije. Zatim biće tu misija u kojima je potrebno istražiti neku životinjsku vrstu dovoljno dobro da biste mogli da iskopirate njen DNK lanac i tako stvorite klona. Stvorene klonove je obično potrebno dovesti u određenu zonu koju nadležni s... preprost... N a nekim misija





ma u kojima ... da zasad te rastinje ... pomeranju zone, ali ako vas suparnici hajdu pretekli, Gospodari neće biti preza dovoljni vašim radom pa će prvom prilikom baciti bombu na vaš štab. Zato zapni u ruke i na posao! Inače, njihov stav prema vama možete očitati na Bad-O-Meteru koji se nalazi u vrhu ekrana.

Vaš tim se sastoji od nekoliko istraživača i svaki ima određenu sposobnost u skladu sa kojom je sposoban da izvršava samo određene poslove. Inženjer recimo, gradi i popravlja postrojenja, botaničar istra žuje nove biljne vrste ne bi li ih mogao presaditi, dok genetičar radi isto to samo sa životinjama. Kao najzanimljiviji ... radnike, koji organizuje vaše životinjske klonove za borbu, omogućava im da se brže pare (!) kao i da se nahrane kada im je to potrebno. Na osnovu ovoga lako možete zaključiti da su klonovi poprilično neinteligentni, tako da je sasvim moguća situacija u kojoj će protivnik srovniti vašu bazu sa zemljom naočigled vašeg zverinjaka, koji će mirno „vilenisati" unaokolo sve dok ga ne aktivirate pritiskom desnog tastera na gloda ru. Malo veštačke inteligencije ne bi bilo naodmet, zaista. Originalnost Genewarsa se ogleda u širokom spektru objekata koje možete podići. Tu su pilane koje se koriste za reciklir anje posečenog drveća i ugin ulih životinja, zatim fabrike u kojima se obavlja kloniranje, aerodrom, skladišta u kojima se reciklira Goop itd. Sada se vi verovatno pitate šta je u stvari Goop i koja je svrha njegovog postojanja (počeli smo sa filozofskim pitanjima). Goop je materijal koji vam je neophodan za obavljanje bilo kakve delatnosti na planeti. Možete ga naći u zemlji, odakle se vadi pomoću specijalne bušilice (s tim da bušilicu možete postaviti samo na određena mesta i to na ona koja su bogata mineralima i ruda ma, što se lako opaža). Takođe, dobijate ga i pomenutim recikliranjem, ali je veoma važno imati u vidu kapacitet skladišta. Jedna od najinteresantnijih gra đevina (ako se tako uopšte može nazvati) je monolit. Njega dobijate od vanzemaljskih prijatelja ukoli ko budete bili „dobra kaca" i može vam jako dobro poslužiti pri poboljšanju karakteristika vaših jedinica. Naravno, sve ove objekte nećete dobiti istovremeno, tome će prethoditi dugo igranje.

Toliko o samoj igri, a sada ćemo preći na bolnu istinu, potrebnu konfiguraciju. Autor ovoga teksta je bio prilično zbunjen kada je uvideo da na Pentiumu na 133 MHz sa 32 MB RAM-a (poznatom i pod nadimkom „Lucifer") uvodna animacija teče smešnom brzinom od par frejmova u sekundi. Bar da animacija nešto vredi, pa bi se i dalo razumeti, ali ovako ostaje samo čuđenje (i to veliko). Nasuprot uvodu, sama igra je rađena u divnoj SVGA grafici i sve se kreće zapanjujuće brzo. Ne znamo šta bi sve ovo trebalo da znači, ali je sigurno da baš neće podići „Bullfrogov" rejting. Sve u svemu (začin C) Genewars je jedna zaista kvalitetna (istina, malo precvaikana) kombinacija strategije i upravljačke simulacije, koja donosi mnogo novotanja, što je ovih dana zaista retkost.

Ili GAS!

CD-ROM ustupio „DIV-soft"

ŽANR: upravljačka simulacija

PLATFORMA: PC

8

Originalnost, dobra grafika, simpatični zvučni efekti

Teško je istovremeno kontrolisati gomilu stupidnih klonova.







Syndicate Wars





Rat je završen. Već devedesetpet godina Sindikat uspešno kontroliše sve teritorije. Da li to znači da o tome nema šta više da se kaže?

Pa, ne baš. Kako to obično biva u svetu računarskih igara, kraj igre je samo početak nastavka. Tako je i britanski „Bullfrog" posle tri godine pauze pretvorio uspešni *Syndicate* u *Syndicate Wars*, dodavši bogatiji zaplet, lepšu grafiku i još neke nove elemente. Guru Piter Molinje (Peter Molyneux) još jednom je dokazao svoj raskošni talenat, na radost svakog ljubitelja *Syndicate*.

Kako se i moglo očekivati, izvođenje u nastavku jedne od najpopularnijih strategija na našem podneblju, nije bitno promenjeno. Glavna otežavajuća okolnost je znatno jača konkurencija u vidu suparničkih Sindikata koji su bacili oko na tehnologiju kojom vaša organizacija održava ljude mirnim i poslušnim. Cilj im je da oslabe snage vašeg sindikata kojim kontrolišete teritorije i preotmu dominaciju nad njima. Daljе, na vama je da, uspešnim ispunjavanjem misija, učvrstite i ojačate svoju vladavinu.



Međutim, posao neće biti nimalo lak. Tri posebno jake organizacije ugrožavaju život Sindikatu: kultno društvo Zealots, anarhistički motociklisti poznati pod imenom Outcasts i Corporation Executives sa svojim agentima, oružjem i taktikom. Ponašanje pripadnika ovih organizacija je različito. Naprimer, bratstva Autkasten u „komunikaciji" najradije koriste snagu sile, dok Zeloti za ispunjenje svojih ciljeva koriste komunikacija...

Prvi i osnovni cilj neposredno nakon početka igre je sakupiti pozamašnu sumu novca kako bi se opremili novim oružjem i vozilima čiji je izbor dosta povećan. Pored toga, misije su drastično lakše i uglavnom se svode na „penzionisanje" odmetnutih androida (termin je iz kultnog filma „Blade Runner" sa Harisonom Fordom, čija fabula se oslikala i na ovoj igri). Kamere se stvari kao slikujuće sve ženjom ... i bolje naoružanih protivnika, a i misije su znatno duže i ne tako linearne kao u originalnoj igri.

U toku igre, slično kao u prvom delu, kontrolišete četiri agenta i dalje predstavljena malim spajtovima. Međutim, sada ih možete direktno birati preko tastature. Ostatak novih elemenata uključuju zakrivljene ulice, reke pa čak i kišu, koja sem što sjajno izgleda, povećava električni naboj oko zgrada, što može imati prilično „čudne" efekte ako koristite električno oružje. Sem toga, više stvari mogu biti uništene uz fenomenalne efekte eksplozija što doprinosi opštem razbijačkom raspoloženju.

Opšte povećanje složenosti igre najbolje se ogleda u komandama sa tastature koji sada ima priko dvadeset. Značenje tastera objašnjeno je u okviru opcije System sa glavnog ekrana. Jedino nije spomenut taster B, čijim držanjem se uklanjaju zgrade iz vidnog polja što povećava preglednost. Kretanje kamera je lepo zamišljeno ali slabo izvedeno. Najviše smeta kratak hod za promenu perspektive od svega nekoliko uglovnih stepeni.

Dok futuristička atmosfera prožima uglavnom sve segmente igre, za tehničke karakteristike i pored najbolje volje ne možemo reći da su zadovoljavajuće. Kompleksnost izrade, kretanje kamera, više objekata i ljudi jesu neka unapređenja u odnosu na prethodnu verziju. Međutim, njihov tehnički nivo kasni za konkurencijom barem pola godine. Krvava animacija, gruba VGA i preterano zahtevna SVGA grafika su nedostaci koji su se mogli izbeći. Posebno razočaravajuće deluju anemični zvučni efekti čija je uloga u ovakvim igrama od velikog značaja (setite se samo fenomenalnog zvuka u *Warcraftu 2*). Tek na jačim računarima sa dosta memorije (16 MB) igra deluje prilično tečnije.

Neosporno je da će *Syndicate Wars* zavoleti svi iskreni ljubitelji originalne igre, dok će slabije upućenim posmatračima napucavanje delovati neprivlačno. Sigurno je i to da igra svoje pravo lice pokazuje tek nakon dužeg igranja i uživljavanja svim čarima. Ako imate strpljenja, volje, nabavite ovu interesantnu igru i pridružite se armiji igrača koja uz nju zadovoljno provodi noći.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

CD ROM ustupio „MPS Soft"

ŽANR: istraživačka igra

PLATFORMA: PC, PlayStation

MEDIJUM: 1 kompakt disk

8

Znatno unapređen prvi deo, uz očuvanu atmosferu

Tehnički nedostaci negativno utiču na ukupan pozitivan doživljaj





Ace Ventura







N[illegible] Džim Keri [illegible] zaista [illegible] ponašanja [illegible] društvo [illegible] zvezda [illegible] mnogih kompete[illegible] pokazalo da [illegible] ponekad [illegible] biznis [illegible]

[illegible] Ejsa Venture [illegible] pojavljivanju [illegible] blok-opskih [illegible] Ejsa Venture za [illegible]

Prepoznatljiv [illegible] gde se lokalno stanovništvo zapazilo neobi[illegible] Već iz dana u dan nešto krade pelange po[illegible] ostrvu ili u nepoznatom pravcu. Kuriozum [illegible] glavije se događa u jednom zamku u Bavarskoj [illegible] sopstvenu organizaciju „Kotica“ kojom upravlja baron Kardus i njegova desna ruka plavušica Vanda.

Kad što i sami možete videti na osnovu priloženih slika, *Ace Ventura* je igra urađena u stilu crtanog filma, i to u rezoluciji 800 x 600 (da, dobro ste pročitali). U pitanju je dakle prva avantura dizajnirana za veću rezoluciju od 640 x 480 koja danas predstavlja uobičajni standard. Ali, puko povećanje broja tačaka po kvadratnom inču ne bi bilo toliko značajno da ova igra nije pravo malo umetničko delo kada su u pitanju ostali elementi koji čine njenu tehničku [illegible]. Na prvom mestu moramo pomenuti fantastično animirane likove (ju se posebno ističu Ejs i njegovo [illegible] Spajk) čiji postupci, gestovi i opaske obo[illegible] veoma izmamljuju osmehe. Uostalom, ne treba da čudi s obzirom na reputaciju koju su stekle starije igre [illegible] (urađene u istom stilu). Dalje, muzika, a posebno zvučni efekti, kao da su rađeni po ugledu na najpoznatije crtaće. Sve čestitke treba uputiti glumcu koji je pozajmio glas kompjuterskom Ejsu Venturi zato što je vrlo uspešno iskopirao stil govora [illegible]

[illegible] igre [illegible] avanture ne može [illegible]

Ovo ostvarenje je [illegible] ...om vlasnicima kompjutera [illegible] naviknuti na igranje avantura. Igra je blag, logički ... rešenja, tako da praktično ne postoji mogućnost ozbiljnog zaglavljivanja. Što je, naravno, veća mana za neiskusnog igrača koji [illegible] dodatnu pomoć i motivaciju. Za one iskusnije *Ace Ventura* će biti zalogaj, neka vrsta zabave koja se ... će „progutati“ za jedno ili dva popodneva.

Velika mana igre je to što se pozicija ne može snimiti po želji. Kompjuter to radi sam i to samo onda kada korisnik poželi da prekine sa igranjem. Da ne bi zgoda bila još veća, pozicija se tada snima preko one koja već postoji, što praktično znači da se sva ... izlaskom iz igre prethodna pozicija briše. Ovo je jako nezgodno ukoliko se iz bilo kojih razloga javi potreba za ponovnim prelaženjem nekog dela igre. Zato preporučujemo kopiranje pozicija u poseban direktorijum svaki put kada se završi sa igranjem. Tu ... primetili smo takođe i par sitnijih bagova koji se manifestuju tako što kursor u nekom momentu prestaje da ... [illegible] lak za ... [illegible] direktori[illegible] avanture

Najva[illegible] igre je [illegible] [illegible] generacija [illegible] [illegible]

Danas se, nažalost, vrlo retko ... igrače indirektno ... zato svako ostvarenje tog tipa ... zdravi ... Venturu.

Slobodan MACEDONIĆ

CD-ROM ustupio „M & S Soft“

ŽANR: avantura

PLATFORMA: PC



Sinteza prelepe grafike i još boljih animacija ... ruka igre

[illegible] pozicija

King's Quest 8: The Mask of Eternity

PC

Poznavaoci avantura dobro znaju da su igre iz serije *King's Quest* oduvek bile prekretnica u svom žanru zato što je svaki novi nastavak (sem drugog) donosio revolucionarna poboljšanja u odnosu na prethodnika. Setite se samo *King's Questa 7* objavljenog početkom 1995. godine koji je po prvi put uveo u PC avanture visoku rezoluciju i diznijevski stil crteža i animacije (danas su takve igre postale standard). Roberta Viljams, razume se, nije želela da izneveri ovu tradiciju, tako da će novi nastavak popularne fantazijske sage takođe biti nešto neviđeno. Najveća novina je svakako to što će *King's Quest 8* umesto ustaljenog 2D prikaza biti izrađen u tri dimenzije. Mistika zemlja Daventri će dakle biti trodimenzionalan svet unutar koga će sloboda kontinualnog kretanja biti potpuna, što znači da će uobičajni pojam „lokacije" izgubiti svoj smisao. Glavnog junaka Konera koji će

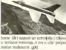


krenuti u potragu za sedam delova čudotvorne Maske koja može osloboditi Daventri od prokletstva neprestano će pratiti nekoliko kamera kadrirajući ga iz najrazličitijih uglova bez obzira da li hoda, pliva, skače ili se bori sa nekim čudovištem. Igra će biti potpuno nelinearna, a problemi će biti rešivi na više načina. No, za sada ipak ne postoje razlozi za preveliko uzbuđenje: *King's Quest 8* je najavljen za kraj naredne godine, što verovatno znači da ćemo ga igrati tek početkom 1998. (sm)

Falcon 4.0

PC

Jako davno, bar kada su u pitanju kompjuterska dešavanja, postojala je igra *Falcon 3*. Ljubitelji simulacija borbenih letelica mogli su da se oprobaju u jednom od najboljih aviona proteklog perioda: F 16. Kompjuteri su u međuvremenu postali znatno moćniji, pojavio se (bolje da nije?) novi operativni sistem Windows 95, pa je izgleda bilo vreme za novu verziju simulacije F 16. Radnja je smeštena na Korejsko poluostrvo, verovatno zato što je to večito žarište koje stalno preti da se rasplamsa. U najavi igre pominju se standardni 3D fotorealističnost, teksturirano mapirana grafika, veća detaljnost objekata... Omogućene su vazdušne



borbe, ali i napadi na zemaljske i ciljeve na vodi. Letovi bi trebalo da budu u realnom vremenu, a sve u cilju potpunog uživljavanja u ulogu pilota ove moćne mašinerije. (gk)

Imperium Galactica

PC

GT Interactive" distribuiše novu igru firme „Digital Reality" iz Budimpešte. „Digital Reality" je kod nas poznat po igri *Reunion* na koju *Imperium Galactica* podseća. *Imperium Galactica* je upravljačka simulacija sa video sekvencama između misija. U svakom slučaju, to što bar malo liči na svog nezvaničnog prethodnika, obećava igračima mnogo sati pred kompjuterom. (đk)



Uropa 2

AMIGA

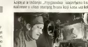


Sa podnaslovom *Ulterior Colony* iz firme „Austex Software" uskoro stiže *Uropa 2*, vrlo zanimljiva kombinacija avanture i pucačke igre. Kontrolišete tzv. „Teloте", ratnika koji ima nekoliko misija na jednom od Jupiterovih meseca po kome je igra i dobila ime. Misija je uništavanje i bezočno rasturanje komunikacione mreže, download informacija i prodaja korisnih za buduće kredite. To je deo koji je preuzet iz zanimljive tekstualno hakerske avanture *Access Denied*. Pored toga treba naći izgubljeno bure voćnog sirupa i oce i izvršiti napad na toranj koji brane opasni ratnici. Neobičnosti u igri vezane su za tehničke karakteristike. Tu su simulovani elementi izometrijskih i vektorskih 3D avantura. Dok se igra ne pojavi na tržištu, demo verziju možete naći na Aminetu. (bb)

The City Of Lost Children

PC

Uvrnuti naučnik Krank, koji sebe smatra monstrumom zbog činjenice da ne može da sanja, otima decu beskućnike u nadi da će im ukrasti snove. Greškom, međutim, kidnapuje malog Dereа koji na svoju sreću nije beskućnik. U potragu za njim, upušta se njegov stariji brat, a ludom naučniku stvari lagano kreću naopako. Pomoć u traženju pruža i devojčurak Miet, vođa grupe klinaca čiji su drugovi oteti. To je ukratko sadržaj filma „The City Of Lost Children", po kojoj je u izdanju „Psygnosisa" najavljena i nova avantura. Vi se nalazite u ulozi starijeg brata koji kroz sto lokacija i u susretu sa



pedeset likova treba da pronađe kidnapovanu decu. Ljubitelji avantura svakako će odigrati igru. Svima koji nisu odgledali film, preporučujem da to urade. (gk)

WarWind

PC



WarWind je nova strategija u realnom vremenu iz kuće SSI. Iako možda zvuči kao da je kopija *Command & Conquer* ili *Warcraft 2*, *War Wind* ima par svojih specifičnosti koje je mogu izdići iznad proseka. U igri postoje četiri rase (Shama'Li, Obblinox, Eaggra i Tha Roon) koji ma možete komandovati i pet naest neutralnih čudovišta koja vas, zavisno od raspoloženja, napadaju ili zaobilaze. Novine, kao što su mogućnost ulaženja u građevine, sakrivanje u šumama ili unapređivanje dovoljno iskusne jedinice u vođu koji poboljšava efikasnost jedinica kojima komanduje, trebalo bi da zainteresuju igrače. Mrežna verzija može da igra najviše osam igrača, a uz igru se dobija i editor za nivoe. (dk)

Star General

PC

Nakon *Panzer Allied* i *Fantasy Star General* je najnoviji deo SSI eve *General* serije. Za razliku od prethodnika *Star General* ima dva bojna polja, tj. odvojene su bitke u svemiru od bitaka na planetama koje zauzimate. Tako svakih petnaest krugova na zemljištu jedan Space krug što zna



da 15 krugova ni vi ni neprijatelj ne možete dobiti pojačanja u orbite. U borbu za vlast nad galaksijom moguće je voditi ljude i pred stavnike šest vanzemaljskih rasa. *Star General* će biti prve igra u *General* seriji sa mogućnošću igre za više igrača preko mreže i modema.

Za budućnost SSI sprema igre *Panzer General 97*, *Pacific General* o kojima ime govori sve. *Imperialism* je SSI-jeva verzija *Civilization*e a *Computer Ambush* strategija u realnom vremenu. (dk)

Space Bunnies Must Die!

PC

Space Bunnies Must Die! „Pulse Entertainmenta" je akciona igra u trećem licu. Alison, lik koji vodite, poslednji je preživeli član specijalne vojne jedinice M.A.D.E.L.F. i ona je jedina koja može da se suprotstavi invaziji mutantnih zečeva iz svemira.



Pored konvencionalnog oružja na raspolaganju vam stoji sve što možete da podignete – od vila i čekića preko ribarskih mreža do konzervi. U „Pulse Entertainmentu" tvrde da su zečevi opasniji protivnici od standardnih, jer su takvi ... sa instinktom za preživljavanje, tj. pre će se sakriti nego da jure bezglavo na vas. Igra će imati opciju igranja za više igrača preko modema ili mreže. (dk)

Conquest Earth

PC

Conquest Earth je klon *Command & Conquer* koji bi trebalo da ga premaši u svemu. Priča je klasična: nasilni vanzemaljci žele da osvoje Zemlju a ljudi se brane. Finese koje doprinose ugođaju su mogućnost zumiranja do jednog vojnika, potpuno različite ekrane/upravljač-



ka konzola za ljude i vanzemaljce, odlične video sekvence i mogućnost da se preko tastature upravlja sa samo jednom rukom. Problem za novu „Eidosovu" igru predstavlja činjenica da će se pojaviti tek sredinom sledeće godine, pa će za direktnu konkurenciju imati *Command & Conquer: Tiberium Sun*. (dk)

Star Wars Collection



Pod okriljem „LucasArtsa" i „Virgina" uskoro će se pojaviti kompilaciono izdanje igara iz *Star Wars* serijala. Radi se o igrama koje su do sada pojedinačno prodate u više miliona kopija: *Rebel Assault*, *Rebel Assault II: The Hidden Empire* i *TIE Fighter Collector's CD-ROM*, pored kojih će se naći još i *Dark Forces Super Sampler Edition*. Ista kuća priprema i jedan CD urađen na provereenom „making of" fazonu. Radi se o disku koji se bavi filmskom trilogijom („Rata zvezda", „Rat zvezda – Imperija uzvraća udarac" i „Povratak Džedaja") tj. samim procesom izrade filmova, tehničkim informacijama i nekim malo poznatim detaljima sa snimanja (takav je, recimo, susret Han Soloa i Džabe Hata na Mos Ejzliju). U ulozi komentatora pojavljuje se niko drugo do veliki Džordž Lukas. (gj)

Novosti iz „EA Sportsa"



Kraj ove godine, bar kada je u pitanju „EA Sports", obeležiće najnovije verzije već proslavljenih sportskih simulacija. Za nas su svakako najinteresantnije *FIFA Soccer 97* i *NBA Live 97*. Obe igre doživele su tehnička poboljšanja u vidu prirodnijih pokreta igrača koji doprinose još boljoj realističnosti. Inteligentnije timske igre (ključne pojedince kontrolišete uravno vi) i mogućnost modemskog i mrežnog povezivanja vlasnika kompjutera. Za sada nemamo informacija da li su u *NBA Live 97* priključeni igrači koji su nedostajali u prethodnim verzijama (pre svih mislimo na Majkla Džordana i Čarlsa Barklija) ali smo saznali da je „EA Sports" dobio ekskluzivna prava za Svetsko prvenstvo (kup) u fudbalu koje se 1998. održava u Francuskoj (*ima ih koji to ne znaju, moj urednik na primer*).

Pored pomenutih naslova, svetlo dana ugledaće i *Madden 97* (NFL, u slobodnom prevodu Američka nacionalna fudbalska liga), *College Football 97* (Fudbalska koledž liga), *Triple Play 97* (Američka bezbol liga), *Indy Racing* (simulacija trka Indycar šampionata), *PGA Tour Golf 97*, a još u toku pisanja ovih redova kod nas se može nabaviti *NHL 97* (Američko-kanadska profesionalna hokejaška liga). Radi ljubitelji ovih sportskih simulacija više informacija mogu dobiti preko Interneta – www.easports.com. (gk)



Destruction Derby 2 — PC

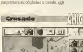


Arkadne simulacije vožnje oduvek su privlačile mnogo publike a sjajan uspeh postigla je jedna igra u kojoj je cilj bio da se onesposobe svi protivnici. U pitanju je *Destruction Derby* softverske firme Psygnosis. Srižu vesti da ovih dana treba da se pojavi nastavak, *Destruction Derby 2*. Biće urađen u SVGA rezoluciji, sadržavaće sedam novih, bržih i dužih staza, pit stop za instant intervencije, nove specijalne efekte, mogućnost snimanja dešavanja... Spektakularne 3D sekvence sudara moći će da se izvode i preko mreže, a za sve će biti potreban Pentium, 8 MB RAM a za DOS verziju ili 16 MB RAM a za Windows 95 verziju i neka zvučna kartica. (gk)

„Firaxis Software" i „Electronic Arts" udružuju snage

Zvanično je potvrđeno da će firma „Firaxis Software" (osnovali su je bivši članovi „MicroProse"-ovog udarnog tima Sid Mejer, Džef Brigs i Brajan Rejnolds) u najskorije vreme pristupiti velikoj „Electronic Arts" porodici. Buduća ostvarenja „Firaxisa" će se, dakle, plasirati na tržište u okviru najvećeg svetskog distributera zabavnog softvera i to pod logoom „Origin Systemsa". Detaljniji sadržaj ugovora nije objavljen, ali po rečima gospode Brigsa i Mejera „Firaxis" će imati dovoljno autonomije u toku same izrade igara, što bi trebalo da očuva duh kakav su imale igre *Civilization*, *Colonization*, *Railroad Tycoon*, *F117 Stealth Fighter* i dr. Naravno, i ljudi iz „Electronic Artsa" su sa osmehom dočekali nove saradnike. Već je u jeku rad na dve igre za Windows 95 okruženje, čiji se sadržaj ljubomorno čuva u tajnosti. Istovremeno Piter Molinje (Molineaux), jedan od čelnih ljudi „Bullfroga" (ogranak velikog „Electronic Arts" carstva) napustio je matičnu firmu. S njim su otišli i svi njegovi saradnici. Veliki „transferi" programera su očigledno u trendu. (gj)

Crusade — AMIGA



Ljubitelji strategija tipa *Battle Isle* će uskoro biti u prilici da igraju još jednu vrhunsku igru pomenutog žanra. Predviđena je za najviše tri igrača. Radnja vas vraća u srednji vek, tako da su i vaše jedinice (ima ih 14 vrsta) prilagođene tom periodu (vitezovi, čarobnjaci, zmajevi...). O kompleksnosti igre dovoljno govori cifra od 10 000 polja, kroz 14 različitih ambijenata. Obavezna instalacija na hard disk će vam oduzeti samo 13 MB. O verziji za A500 za sada se samo razmatra. (km/ap)

B.A.T. 2 — AMIGA



Na kraju 21. veka pojavljuje se misteriozna ličnost koja poseduje monopol nad rudom neophodnom za opstanak međuplanetarnog saveza. Zadatak mladog agenta B.A.T. (Bureu of Astral Troubleshooters) je raskrinkavanje pomenute ličnosti za dobrobit čovečanstva. Pošto je operacija potencijalno opasna, agentu se ugrađuju implanti radi veće sigurnosti i eventualnih problema u misiji. To ukratko predstavlja radnju nove Cyberpunk avanture iz firme „UBI Soft". Pored standardnih opcija u igri je zastupljen strip-oblik ekrana za igru, kao i istovremeno vođenje više likova pri izvršavanju pojedinih zadataka. (bb)

MAXIS predstavlja — PC

Softverska izdavačka kuća „Maxis Ltd." je popularnost stekla najviše zahvaljujući seriji *Sim* igara. Za period do kraja ove i prvo tromesečje sledeće godine firma planira izdavanje sledećih naslova:



● *Marble Drop* je namenjena mlađem naraštaju. Igrač treba da, ispuštajući klikere različite boje, proradi mehanizam za smeštanje klikera na željeno mesto u okviru mehaničke slagalice. Zarad dodatnog napora, ubačeno je udesetak smetnji (prekidači, kanali, transporteri, topovi i dr.) koji skretanjem putanje klikera kvare zamišljenu koncepciju.



● *Pinball 97* predstavlja nastavak „Max Wave" simulacije flipera koji donosi brojna poboljšanja. 3D table sada zauzimaju čitav ekran, grafika je poboljšana i obogaćena, dok je zvučna podloga potpuno aranžirana novim kvalitetnijim efektima.



● *SimTunes* je program namenjen deci školskog uzrasta, a koncipiran je u obliku „muzičke bojanke". Jednostavno, svakoj boji je pridružen neki ton pa deca tokom bojenja stvaraju minijaturne kompozicije. Ideja zvuči interesantno, pitanje je samo kako će se sprovesti u delo.

● *Marty in Where's Morgan* će obradovati najmlađe korisnike PC-ja. To je nastavak priče u kojoj je glavni junak miš Marti. Ovog puta on se našao pred ozbiljnim



problemom: njegova sestra Morga se izgubila a jedina osoba koja mu može pomoći je sam igrač. Igra je namenjena deci predškolskog uzrasta, ali će i roditelji imati svoju ulogu u konfigurisanju igre, izboru dijaloga i sl. Najznačajnija novina je mogućnost komunikacije glasom (preko mikrofona), što isključuje upotrebu tastature i miša, čime se igra još za jedan korak približava toj kategoriji igrača.

● Do kraja godine treba još očekivati i *Crystal Skull* avanturu sa 3D renderovanom grafikom čija nas priča vraća u doba drevnih Maja i Asteka. Sve se vrti oko misteriozne kristalne lobanje, a obezbeđen je i randevu sa mnogobrojnim monstrumima i kojekakvim natprirodnim karakondžulama. Igru krasi i velika količina dodatnih, čisto edukativnih informacija o drevnim civilizacijama centralne Amerike. (gj)

Univerzitet za igre

SkillNet, [illegible] koju čine razne kompanije iz sveta multimedije, [illegible] funkciju Univerziteta kome je cilj obučavanje dizajnera i programera [illegible] „Modemhound", „Disney Interactive", „7th Level" i „Simon Graphics" [illegible] 450.000 [illegible] u izgradnju i opremanje ovih centara u [illegible] (bb)

Okršaji tamničara



„Bullfrogova" nova FRP/upravljačka simulacija *Dungeon Keeper* (koja je najavljena u SK 7-8/96) ime veoma interesantne opcije za igru u kojoj učestvuje više igrača. Tako postoji opcije **Keeper VS Keeper** gde dva igrača igraju punu igru, tj. svaki izgrađuje svoju tamnicu i pokušava da osvoji protivničku. **Hero VS Keeper** omogućava da jedan ili više igrača u prvom licu hita (kao vitezovi) kroz tamnicu i pokušava da se probiju do srca tamnice. Neko od igrača u ulozi Keepera, ih u tome sprečava pomoću čudovišta i zamki koje postavlja u tamnici. Treća i najbizarnija opcija je **Deathmatch** u kome dva ili više igrača lutaju po neutralnoj tamnici i kada naiđu na neko čudovište opsednu (uposednju) ga. Pobednik Deathmatcha je onaj koji poslednji ostane u živom čudovištu. **(dk)**

Force Feedback džojstik



Kompanije „CH Products" i „Imersion Corporation" zajedno su razvile džojstik koji će još više povećati realnost pri igranju simulacija letenja. *Force Feedback Joystick* reaguje isto kao upravljačka palica realnog aviona. Ona stalno blago podrhtava prilikom upravljanja avionom sa klipnim motorom. Što je manevar koji se izvodi teži, otpor palice je veći i nekontrolisano se trza prilikom sudara ili eksplozije. Ovo približavanje letenju pravih aviona košta 400 DEM. **(dk)**



Čudovišta i veverice

Iz „Warner Interactivea" dolaze dve veoma različite igre. *Pitball* je igra u kojoj čudovišta igraju igru veoma slično fol. lerballu, tj. cilj je postići poen, ali ne smeta ako ubaka... protivnika.





Pitball ima slično izvođenje kao sve 3D tabačine. Igra ***Squeezils*** je simulator života letećih veverica koje sem sakupljanja hrane, pravljenja skloništa i preživljavanja uopšte moraju da izvršavaju razne zadatke po šumi. **(dk)**

„GameTek" tuži Dejvida Brejbena

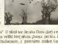
Dejvid Brejben (David Braben), tvorac legendarnih igara *Elite* i *Frontier*, našao se na meti napada dojučerašnje matične kuće „GameTek". Prema sudskoj tužbi, kuća ga tereti za navodne gubitke od oko 750 hiljada funti, koliko je firma pretrpela zbog bagova u prvoj izdatoj Brejbenovoj verziji igre *First Encounters*. Neprijatni bagovi i ogroman broj žalbi primorali su „GameTek" da svim kupcima originalne igre, bez naknade, pošalju diskete sa ispravnom verzijom programa, što rasvetljava poreklo pomenutog gubitka.



Uzgred, u tužbi se pominje i distributer *Frontiera* za nemačko tržište, firma „BMG", koja nije ispunila prodajnu kvotu (*prešli ljudi da pošteno naplate, prim. aut.*). No, Brejben se nije previše uznemirio, pa je podneo protivtužbu protiv „GameTeka", pozivajući se na mnogo neisplaćenih honorara (verovatno upravo u visini od tri četvrtine miliona funti). Finansijska kriza u „GameTeku" je, čini nam se, pravi razlog ovog spora, a kako će se sve završiti, saznaćemo uskoro. **(gg)**

Novosti iz OTM-a

Božićni i novogodišnji praznici su period u kome softverska industrija ostvaruje najveći profit, te se svi trude da u datom periodu izbace što više naslova ili bar saopšte planove za sledeću godinu. Poznata firma „OTM" pretenduje da postane najveći izdavač Amiginih igara za ovu godinu, pa vam predstavljamo neke od naslova koji će se pojaviti do kraja godine.



● *Enigma* je naslov horizontalno skrolujuće pucačine u kojoj treba da sami ili sa prijateljem kroz šest misija očistite rodnu planetu od inteligentnih vanzemaljaca. Igra će biti u verziji za CD32, odnosno AGA mašine sa CD ROM-om, a za „OTM" je radi softverska kuća „Cerullion".



● *Gnomes* je logičko akciona igra mešavina *Lemmingsa* i *Humansa* koju su napravili ljudi iz „Funrise Teama". U ulozi ste dečaka Džoa (Joe) i treba da, prolazeći kroz veliki broj nivoa (šuma, pećina, ledeni svet, tvrđava, budućnost...), pomožete malim Gnomima da dođu do izlaza sa nivoa. Igra će se pojaviti u verzijama za sve Amige.

● Za ljubitelje 3D igara „OTM" sprema *Virtual* seriju. Trka za 3D fudbal godine tek je počela, a od *Virtual Soccera* se očekuje da podigne standarde koje je postavio *Kick Off 96*. Veliki uspeh (dobra prodaja) prvog dela *Virtual Kartinga* ohrabrila je programere da izdaju Deluxe verziju sa poboljšanim 3D-Engineom. Za ljubitelje brze vožnje sprema se i *Virtual Rally*, konverzija poznatog hita sa Sega Saturna. **(zm/ap)**

Subculture

PC

Pod distributerskom kapom „Virgina", a u izdanju kuće „Criterion Studios", nama poznate po igri *Scorched Planet* (v. di opis u ovom broju), najavljena je igra *Subculture*. Zaplet se vrti oko malih čovekolikih stvorenja koja harmonično žive u hladnim dubinama okeana, skriveni od očiju radoznalih ljudi. Igrač se stavlja u ulogu spasioca njihove civilizacije, čija je egzistencija došla u pitanje zbog sve izvesnijih sukoba sa ljudima. Princip igranja za sada je neobjašnjen, ali tvorci *Subculturea* su ga okvalifikovali kao „podvodnu verziju *Privateera*" (s tom razlikom što se ovde upravlja malom podmornicom koja se ...). Grafika je zaista odlična



(fenomenalno izvedene igre svetlosti i senke), zvuk takođe. Poseban akcenat je stavljen na fizičke zakonitosti koje vladaju u okeanu, što bi trebalo da dođe do izražaja kada se igra pokrene (nadamo se samo da neće previše otežati igranje). **(gg)**

Mega Typhoon

AMIGA



Novoformirana nemačka softverska kuća „Nordlicht" uskoro će tržištu predstaviti svoje novo ostvarenje na polju svemirskih pucačina. Verzija igre za A500 će potpuno koristiti mogućnosti starih OCS (i ECS) čipova ostvarujući pritom visoki procenat kolornih efekata. Maleni svemirski brod posedovaće arsenal od čak dvadeset vrsta oružja. Svaki projektil biće urađen sa četrdesetosam animiranih sprajtova. Pozadinske animacije za vertikalne pucačke igre su standard, ali u ovom slučaju će još više pojačavati atmosferu ne ostavljajući igraču ni sekund predaha. Protivnika će biti u velikom broju u vidu kopnenih i vazdušnih vozila jakih odbrambenih sistema. (bb)

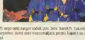
American Dream

PC



Američki san je doći u Ameriku bez ičega i postati milioner, a ništa nije toliko američko kao hamburger. U igri *American Dream* je postavljen pred vas restoran brze hrane i kada se dovoljno obogatite napravićete lanac restorana i proterati tržište od konkurencije (drugim rečima postati kapitalista). Da bi restoran napredovao, sem dobre opremljenosti potrebno je usavršiti i ove vrste jela (hamburgera, čejkova...). Igra je prvobitno bila najavljivana kao *Burger Queen*, ali se od te namere odustalo da bi se izbegle optužbe Burger King lanca. (dk)

Novosti o Wing Commanderu



Produkcija novog dela slavne *Wing Commander* serije već je počela. U petom delu se gubi kontinuitet sa prethodna četiri dela. Glavni lik nije (sada) admiral Blair (Mark Hamill) nego neki njegov rođak (sin, brat, šurak?). Takođe se menjaju i glavni negativci: nova rasa vanzemaljaca prema kojima su bili rathi kućni ljubimci.

Igra *WC Maniac Missions* je još u fazi razvoja i sem podatka da je Maniac (tom Wilson) glavni lik, ne zna se mnogo. Čak se razmišlja i o promeni žanra igre. Od svemirske pucačine mogla bi da pređe u 3D akcionu igru (*Doom* tipa).

TV serija „Wing Commander Academy: The Animated Series" o kojoj smo pisali u prošlom broju, prikazuje se na USA Network subotom od 11:30 (istočni deo), odnosno 10:30 (centralni deo) i ponovo nedeljom od 10:00, odnosno 9:00. Crtana serija je tako popularna da se po njoj već radi nova igra. (dk/mk)

Zoiks!

PC



U „Oceanovoj" igri *Zoiks!* vodite likove iz poznatih crtanih serija „The Flintstones" i „Scooby Doo". Zadatak u ovoj avanturi je da pronađete nespretnog Dicka Dastardlyja koji je ukrao sve zvučne efekte iz crtanih filmova. Igra ima odličnu osnovu, a šta će od toga u „Oceanu" uspeti da urade, videćemo. (dk)

Civilization 2 Scenarios

PC



Softverska kuća „MicroProse" doživela je velike potrese u poslednje vreme (finansijski gubici, odlazak Sida Mejera). Tako se sa naznakom 1996. „Spectrum Holobyte Inc. All Right Reserved" nedavno pojavio data disk za najpopularniju upravljačku strategiju *Civilization 2*. Dodatni disk donosi dvanaest potpuno novih scenarija provereme ekipe koja je radila scenarije i za originalnu igru. Sada ćemo imati priliku da gradimo novi svet iz pepela nakon nuklearne katastrofe (After The Apocalypse), da se oprobamo u našem „Danu nezavisnosti" (Alien Invasion), da se pozabavimo najkrvavijim ratom koji se vodio na tlu SAD-a (American Civil War)... Format ovoga igra je unapređena novim jedinicama (pominje se cifra sto), novom muzikom, novim makro jezikom za kreiranje sopstvenih scenarija, kao i zbirkom stotinak najboljih scenarija preuzetih sa Interneta (Best Of The Net). Zvuči dobro, a i nekoliko mojih prijatelja dobice šansu da objave još jednu knjigu (ili bar dopunjeno izdanje knjige „Civilization 2"). (gk)

Quest For Glory 5: Dragon Fire

PC

Još jedna poznata „Sierrina" serija avantura će tokom 1997. godine dobiti nastavak. *Dragon Fire* je peti deo pustolovine bezimenog Heroja koji u potrazi za slavom dolazi u zemlju Silmariu u trenutku smrti njenog starog vladara. U borbi za vlast koja će uslediti glavni junak će morati da pokaže kakve psihofizičke sposobnosti poseduje i da li zaslužuje da bude izabran za novog vođu. Između ostalog, moraće da pobeđuje na olimpijskim igrama, ali i da se suoči da „minornim" konkurentima kao što je npr. Kerber, čuvar pakla. Heroj će, srećom, u novim avanturama imati pomoć i podršku dvojice starih prijatelja koje pamtimo iz prethodnih nastavaka ove serije: Minotaura Rakiša i čarobnjaka Erazmusa. Programeri obećavaju da će *Quest for Glory 5* biti trodimenzionalna renderovana avantura koja će podržavati „multiplayer" opciju, što će omogućiti da se više igrača istovremeno okuša u izazovima koje donosi borba za vlast. (sm)



HEAR NO EVIL!



TM Pentium III

matična ploča 75-200 MHz
16 MB RAM-a
hard disk 1600 MB
disketna jedinica 1.44 MB
S3 Trio 64V+, 2 MB RAM
monitor color LR NI 14"
zvučna kartica 16-bit
CD ROM 8x (Gold Star, Sony, Teac)
Tastatura, miš, Mini Tower
Koss HD5 ili SX5 zvučnici

CPU AMD K5 - 100 MHz	1900
CPU Intel P5 - 133 MHz	2100
CPU Cyrix 6x86 - 150+ MHz	2000
+ Stealth 3D 2MB	180
+ ATI Pro Turbo 2 MB	100

Posetite nas u Hali I na novogodišnjem vašaru

TM Computers

Beograd
Makedonska 25/II
tel. 3227-136
centrala: 3221-433
lokali: 277 i 279
http://www.tmcomp.co.yu

KOSS

Prodajna mesta za KOSS
Podgorica, CD SHOP Live Hercegovačka 32
Vranje, Actor, Stevana Prvovenčanog 53
Petrovac na Mlavi, 12300 STAN CO Zanatski centar, Bate Bulića bb,
A/fa 024/853-208
http://www.koss.com

TM Pentium IV

matična ploča 75-200 MHz
32 MB RAM-a
hard disk 1600 MB
disketna jedinica 1.44 MB
STB Lightspeed 128 (2.25 MB)
ili S3 ViRGE (4 MB EDO)
monitor color LR NI 14"
Sound Blaster 32 PnP
CD-ROM 8x (Sony, Teac, Gold Star)
Tastatura, miš, Mini Tower
Koss HD-100 zvučnici

CPU Intel P5 - 133 MHz	2850
CPU Cyrix 6x86 - 150+ MHz	2750
CPU Intel P5 - 166 MHz	3230
CPU Intel P6 - 200 MHz	4030
+ za 64 MB RAM-a	CALL
+ za KOSS SubWoofer	260
+ US Robotics Voice	320